任天堂公式
ガイドブック
SUPER FAMICOM
Nintendo

マーヴェラス
～もうひとつの宝島～



WC
小学館



任天堂公式ガイドブック

マーヴェラス

～もうひとつの宝島～



任天堂公式ガイドブック

マーヴェラス

~もうひとつの宝島~

もくじ

仲間たち ---------- 4
マーヴェラスのこころえ ---------- 6
アイテムリスト ---------- 8

第1章　キャンプ島の夏 13

たのしいキャンプ ---------- 16
さらわれたジーナ先生 ---------- 20
夜のキャンプ場 ---------- 26

第2章　海賊ベンソン 35

死の谷 ---------- 38
時を超えて ---------- 42
山賊の砦 ---------- 48

第3章　バオバブの木 55

謎の植物 ---------- 58
不気味な雨の夜 ---------- 62
村の地下 ---------- 66

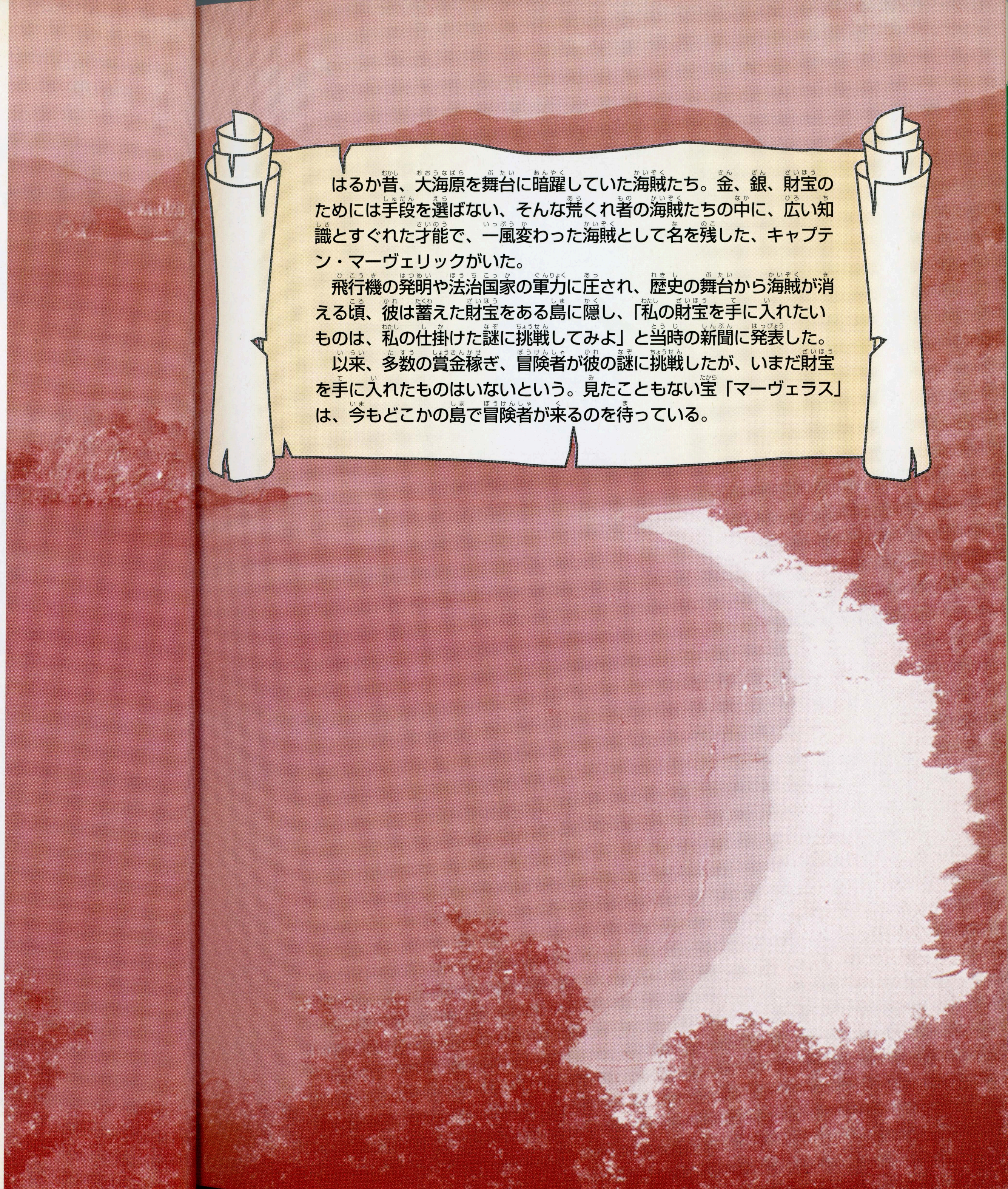
第4章　リリパット王国 71

王女ポリー ---------- 74
アントバスター製造法 ---------- 78
青き者の巣 ---------- 86

第5章　ジーナ先生… 93

大佐の通行証 ---------- 96
最後の謎 ---------- 98

ジーナ先生の評価点 ---------- 106
開発インタビュー ---------- 108



はるか昔、大海原を舞台に暗躍していた海賊たち。金、銀、財宝のためには手段を選ばない、そんな荒くれ者の海賊たちの中に、広い知識とすぐれた才能で、一風変わった海賊として名を残した、キャプテン・マーヴェリックがいた。

飛行機の発明や法治国家の軍力に圧され、歴史の舞台から海賊が消える頃、彼は蓄えた財宝をある島に隠し、「私の財宝を手に入れたいものは、私の仕掛けた謎に挑戦してみよ」と当時の新聞に発表した。

以来、多数の賞金稼ぎ、冒険者が彼の謎に挑戦したが、いまだ財宝を手に入れたものはいないという。見たこともない宝「マーヴェラス」は、今もどこかの島で冒険者が来るのを待っている。

仲間たち

Adventure Beginnig



ディオン

すばしっこさが特徴のディオンは、ダッシュやキャッチボールが得意だ。先頭にすると３人の移動速度が速くなり、ガンガン進んでくれる。



ジャック

ノッポのジャックは頭が良くて、手先が器用。モノを作ったり、機械をさわるのが大好きだ。また他のふたりができないジャンプができる。



マックス

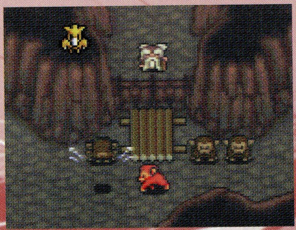
食いしん坊のマックスは、こう見えてもサッカーや泳ぎが得意。もちろん力持ちでもある。ボクシングで活躍してくれることも。

ある夏の日 僕らの知らないところで・・・

「よく来たなウィンキー。今日はお前の16歳の誕生日じゃ。月日の経つのは早いもんじゃのう。よいか、ウィンキー！我々この島に住むサルは、代々この島の秘密を守ることを定められた種族なのじゃ。そして今日、ついにその役目がお前に回ってきた。さぁ、この３つのカギを受け取るがよい」



「お前はこの島に昔からある大きな船を見たことがあるか？　船とそのカギとは深い関係がある。カギは、この島の秘密を解くカギとなるばかりでなく、それを持つ人間の人生をも変えてしまうものなのじゃ。それを受け取るにふさわしい人間を、お前が自分の目で確かめて見つけるのじゃ」



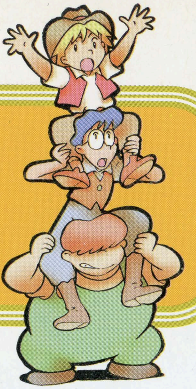
「そうじゃ、ピラック、ピラックはおるか。ウィンキー、お前の役目はこのピラックが助けてくれる。２匹で力を合わせてこのカギを守るのじゃ、よいな」
「大変です、長老さま！人間が我々の仲間を捕まえています！」
「おおかたそのカギを捜しに来たんじゃろう。ウィンキー、ピラック、頼んだぞ」



僕らの冒険は すでに始まっていたんだ・・・

マーヴェラスのこころえ

アクションアドベンチャー『マーヴェラス』の基本操作について解説する。謎にチャレンジする前に、このゲーム特有のコマンドがどんな場面で使えるのか予習しておこう。



チームワークで謎をとけ！

コマンド「チームワーク」は、3人が力を合わせて何かできそうなときに使う。道をふさいでいる岩をどかす、1人では届かない高い所にあるものを取る、大きなレバーを動かす、といった場合に必要になる。使う前に3人をバランスよく配置してからコマンド入力だ。メッセージでヒントが出ることもあるが、それに頼らず、これはと思った時は積極的に使っていこう。



岩などを持ち上げる。Aボタンの連打が必要だ。がんばれ。



肩車。誰が先頭にいるかで3人の上下の位置が決まる。



3人の先頭に出ているのがリーダー。リーダーは帽子をかぶっている。



リーダーをチェンジさせたいときは、Rボタンを使う。



普通に歩いても、ディオンの移動速度は速い。先頭向きのキャラだ。



ライフを回復してくれるトマト。回復させたい人を先頭にしよう。

おやっ？と思ったらAボタン、？が出たらAボタン

マップの中には、調べてみないと分からないことがたくさん隠されている。おや？と思ったら、「？！」コマンドで画面の中を調べてみよう。「？」マークが出れば、そこには必ず何かあるのだ。

歩いているときに、画面上にフキダシで「！」マークが出ることがある。この時もすぐにAボタンを押そう。ゲームの進行上重要なポイントであることも多い。



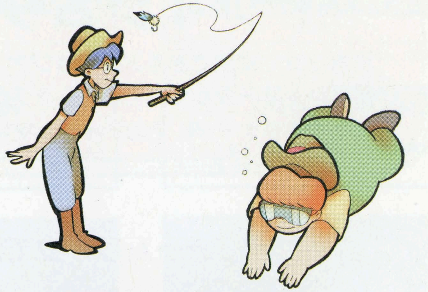
「？！」コマンドで画面内をサーチすることができる。



「？」マークが出れば、そこには何かアリ。すぐに調べよう。

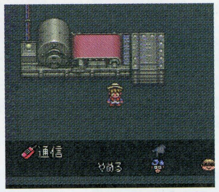
アクションアイテムとコマンドアイテム

『マーヴェラス』で登場するアイテムは、全65種類。アクションアイテムとコマンドアイテムの2種類に大別できる。アクションアイテムはダッシュシューズやツリザオなど、装備してからBボタンで使えるアイテム。コマンドアイテムはコマンドウィンドウが開いているときに「コマンド」を選ぶことで使えるアイテムだ。特にアクションアイテムは使いこなしが必要だ。





コマンドアイテムは、コマンドウインドウが開いているときに。



リーダーをチェンジするトランシーバーはアクションアイテムのひとつ。



ディオンには普段からダッシュシューズを装備させておこう。

困ったときのホイッスル

3人はRボタンで切り放してバラバラに動かすこともできる。では切り放した後に、また3人で動きたくなったら？　その時はYボタンのホイッスルを使えばいい。ただし、ホイッスルは画面の外までは届かない。単独行動で建物の外に出た時に、ホイッスルを使って建物の中にいる2人を呼ぼうと思っても、それはできない。1章の途中からはトランシーバーが手に入るので、そんなときはトランシーバーでリーダーチェンジをして、建物の中にいるキャラを外に出してしまえばいい。

ホイッスルを使うと、ピラックも現れる。ピラックにカーソルを合わせて話しかけると、ピラックが次の行動に関するヒントをくれる。謎解きに行き詰まったら、ピラックのヒントに頼ればいいわけだ。でも常に有効なヒントをくれるわけじゃない。



バラバラになった後はホイッスルで集合。常に3人で行動するのが基本。



きちんと合流してから行動する。気がつくと1人いない、なんてことも。



困ったときのピラック頼み。ホイッスルでいつでも駆けつけてくれる。



でもタダじゃない。ラックロック1個が情報の値段だ。そうそう使えない。

アイテムリスト

Bボタンで使用できるアクションアイテムには、それぞれBボタンマークがついている。3人の名前で色がついているキャラクターが、そのアイテムを持つことができるぞ。



第1章

タキギ
入手場所：キャンプ場周辺。
入手方法：4本は落ちている。残りの2本はイベントをこなす。
ディオン **ジャック** **マックス**
水くみのイベントと魚釣りのイベントをこなすこと。これが集まらないと、ドロシーたちがランチを作れない。

水中メガネ (B)
入手場所：キャンプ場の近くの海岸。
入手方法：海岸の釣りチームを手伝ってやる。マックスが手伝うこと。
ディオン ジャック **マックス**
水中にもぐることができるので、水中に沈んでいるアイテムを拾うことができる。また、水中での移動も速くなる。

ナイショの先生のスカーフ
入手場所：ジーナ先生のテント。
入手方法：2号テント内で、ジーナ先生が嫌いなネズミを追い払う。
ディオン **ジャック** **マックス**
テントの内側と外側から囲むと、ネズミをつかまえられる。あとはネズミの鼻をクイクイひっぱればよい。効能はお守りだが？

サッカーシューズ (B)
入手場所：キャンプ場の近くの湖。
入手方法：水中メガネでもぐって取る。つまりマックス専用。
ディオン ジャック **マックス**
キックすることができる。サッカーボール以外にも、いろいろキックできる。岩や草をキックすると、ときどきいいことが。

返してもらった大きなツリバリ
入手場所：キャンプ場のジムのテント前。
入手方法：ジムとのＰＫ戦に勝つ。サッカーシューズが必要。
ディオン **ジャック** マックス
ジャックが受け取り、池の近くで困っている「釣りしてチーム」に渡せば、サオとつなげてツリザオにしてくれる。

ツリザオ (B)
入手場所：キャンプ場にある池の近く。
入手方法：返してもらったツリバリを、「釣りしてチーム」に渡す。
ディオン **ジャック** マックス
魚を釣るだけでなく、離れた場所にあるアイテムを手元に引き寄せたり、スイッチにひっかけたりできる重要アイテム。

赤いカギ
入手場所：船の地下１階。
入手方法：ウインキーの仲間を助けると、ウインキーがくれる。
ディオン ジャック マックス
赤いカギは、ディオン専用。赤い色の宝箱を開くことができる。宝箱の中には、たいていディオン専用アイテムが！

青いカギ
入手場所：船の地下１階。
入手方法：ウインキーの仲間を助けると、ウインキーがくれる。
ディオン **ジャック** マックス
青いカギは、ジャック専用。青い色の宝箱を開くことができる。宝箱の中には、たいていジャック専用アイテムが！

緑のカギ
入手場所：船の地下１階。
入手方法：ウインキーの仲間を助けると、ウインキーがくれる。
ディオン ジャック **マックス**
緑のカギは、マックス専用。緑色の宝箱を開くことができる。宝箱の中には、たいていマックス専用アイテムが！

ジャンプブーツ (B)
入手場所：船の地下１階。
入手方法：青いカギを入手したあと、青いカギで宝箱を開ける。
ディオン **ジャック** マックス
穴や障害物をジャンプで飛び越すことができる。足場から足場へジャンプして、先へ進むこともある。

ダッシュシューズ (B)
入手場所：船の１階。
入手方法：赤いカギを入手したあと、赤いカギで宝箱を開ける。
ディオン ジャック マックス
ディオン単独ではもちろん、、3人のときでも素早く移動できる。ダッシュで壁にぶつかれば、ラックロックを発見することも。

小さなカギ
入手場所：船の動力室。
入手方法：緑のカギを入手したあと、緑のカギで宝箱を開ける。
ディオン ジャック **マックス**
船の西にある洞窟で、入り口のそばのカギ穴に差し込む。洞窟をふさぐ扉を開けるための、レバーを動かせるようになる。

使いにくそうなコントローラー
入手場所：231の洞窟。
入手方法：消える床の部屋の中央にある青い宝箱を開ける。
ディオン **ジャック** マックス
ロボットを操作することができるが、その名のとおり使いにくい。ちなみに、3Ｄスティックはついていない。

トランシーバー
入手場所：ジーナ先生のテント。
入手方法：先生がさらわれてから、ガリベン君が3人にくれる。
ディオン **ジャック** **マックス**
離れている仲間に通信すれば、リーダーハットを移すことができる。これを利用して、バラバラで行動することも。

ナマぐさいクサリのカギ
入手場所：キャンプ場近くの池。
入手方法：カギをくわえている魚を、ツリザオでつりあげる。
ディオン **ジャック** マックス
クサリでしばられているジムを助けるために必要。カギをくわえている魚は、1匹ずつチェックすればみつかるはず。

いみしんな古びたロープ
入手場所：ウインキーの洞窟。
入手方法：池の北にある、パッチーズの仕掛けた落し穴に落ちる。
ディオン **ジャック** マックス
板キレをつなぎあわせて、はしごを作ることができる。はしごが作れないと、先へ進めなくなっている。

ミットとボール (B)
入手場所：森の中。
入手方法：森の入り口付近にある赤い宝箱を開ける。
ディオン ジャック マックス
離れた敵などに、ボールをぶつけることができる。最後まで役に立ってくれるディオンの武器。

わがままな小人ポリー
入手場所：キャンプ島の西海岸。
入手方法：犬を追い払い、木の下をチェックする。
ディオン ジャック **マックス**
人間では入れない小さな穴の中などで活躍してくれる。なぜかマックスのことを気に入っている。

大きなハンマー (B)
入手場所：トロッコの洞窟の手前。
入手方法：パッチーズの兄弟あてクイズのイベントをクリアする。
ディオン ジャック マックス
ジャマなクイをひっこめたり、隠されたラックロックを発見できたりするが、あまり使用することはない。

レッドクリスタル
入手場所：231の洞窟。
入手方法：謎の像の部屋で、右から2番めのスイッチを押す。
ディオン **ジャック** **マックス**
船を動かすコンパスであり、海賊マーヴェラスが隠した秘宝のありかへの扉を開くことができる、フシギなタマ。

第2章

骨「犬のエサ」
入手場所：保安官事務所。
入手方法：ザーマスママの頼みごとを聞いてあげる。
ディオン **ジャック** **マックス**
町の東の門を守る犬にどいてもらう。直接、犬に渡してはダメ。犬のエサ入れに入れてやること。

たのまれたシスコの花
入手場所：死の谷のシスコの家。
入手方法：インディオの娘、シスコの頼みごとを聞いてあげる。
ディオン **ジャック** **マックス**
町の西にある墓場で、墓を守っているカラスをどかすことができる。これがないと、カラスには何をしてもムダ。

謎の写真
入手場所：ベンソンの墓。
入手方法：カラスの守っていた墓石を、チームワークで動かす。
ディオン **ジャック** **マックス**
海賊ベンソン、シスコの父親のインディオ、フシギなタマが写っている古い写真。町の人から情報を聞き出せる。

やしきのカギ
入手場所：ブルの母親の家。
入手方法：ブルの母親の頼みを聞き、部屋の掃除をやりとげる。
ディオン **ジャック** **マックス**
掃除終了後、船の置きものの下にあるので持っていける。これで、タイムワープのできる屋敷の扉を開くことができる。

苦労して釣ったカエル
入手場所：過去の村の湖。
入手方法：ツリザオで釣り上げる。ただし、テクニックが必要。
ディオン **ジャック** マックス
どうやってハリに食いつかせるかがポイント。カエル嫌いの保安官を、保安官事務所から追い払うことができる。

穴掘りマシーンの設計図
入手場所　過去の村。
入手方法　湖のそばにいた男に話しかけるともらえる。
ディオン　ジャック　マックス
穴掘りマシーンもぐら君を作ることができる。どうやら男は、井戸を掘る目的でこの設計図を書いたらしい。

穴堀りマシーン もぐら君
入手場所　町の水道屋。
入手方法　ガラクタを水道屋のおやじから値切って買う。
ディオン　ジャック　マックス
値切って買ったガラクタで、ジャックが設計図どおりにマシーンを完成させる。特定の場所だけだが、穴を掘ることができる。

ベンソンの ウーンダイナマイト
入手場所　過去の村の湖。
入手方法　ベンソンと砦への抜け道を探しているときにもらえる。
ディオン　ジャック　マックス
隠されている山賊の砦への抜け道を切り開くことができる。何本爆発させてもなくならない。

ブルークリスタル
入手場所　水のある町の墓場。
入手方法　ベンソンの墓で、ベンソンのメッセージにしたがう。
ディオン　ジャック　マックス
黒い石をメッセージどおりに踏むと、右下の墓石が動きだす。そこを穴掘りマシーンもぐら君で掘る。

第3章

謎の植物の写真
入手場所　ジャングルの中。
入手方法　女性カメラマンに話しかけるともらえる。
ディオン　ジャック　マックス
マーロー博士に見せると、新種の植物が写っているので喜んでくれる。お礼にジシャクをもらえる。

マーロー博士の ジシャク
入手場所　マーロー博士のテント。
入手方法　カメラマンからもらった謎の写真を博士に見せる。
ディオン　ジャック　マックス
マックスが胃の中に飲みこんだカギを、レントゲンで見ながら、くっつけて取り出すのに使う。

かりっぱなしの テープレコーダー
入手場所　ジャングルの奥。
入手方法　ゴリラのそばの探険隊員からかりられる。要返却。
ディオン　ジャック　マックス
音を録音し、再生することができる本格派。ただし次に録音するときは、前の音が消えてしまう。

隠されていた 板キレ
入手場所　スミスの研究所。
入手方法　書類のちらばっていた床を穴堀りマシーンで掘る。
ディオン　ジャック　マックス
村の西にある立ち入り禁止フダにはめると、わからなかった村の管理事務所の電話番号が読めるようになる。

かこいのカギ
入手場所　3つ子が遊んでいる家。
入手方法　3人の中からジャンを当てるイベントをクリアする。
ディオン　ジャック　マックス
家の外からのぞけば、どの子がジャンか一目瞭然。これで村の西にある、立ち入り禁止のかこいを開くことができる。

シオ水スプレー B
入手場所　スミスの研究所。
入手方法　犬に化けた植物を倒したあと、マーロー博士にもらえる。
ディオン　ジャック　マックス
植物の動きを止めたり、正体をあばいたりできる。すてきな服にかけると、あたりまえだがだいなしになる。

なつかしい 穴あきチーズ
入手場所　スミスの家。
入手方法　スミスの家にいる労働者風のおやじからもらえる。
ディオン　ジャック　マックス
本物のスミスさんを発見しておかなければもらえない。チーズはネズミの大好物。チュウチュウ鳴きだす。

ナイショの 村のコイン
入手場所　マイクの家。
入手方法　マイクにネズミの鳴き声を録音して聞かせる。
ディオン　ジャック　マックス
サンドバックが表に置かれたリングのある家で、クラッシャー・ボブとボクシングの試合ができる。

パンチグローブ B
入手場所　ボブの家。
入手方法　ボクシングの試合で、クラッシャー・ボブに勝つ。
ディオン　ジャック　マックス
マックス専用の武器。接近戦になるのがタマにキズだが、威力バツグン。敵を倒すだけでなく障害物も壊すことができる。

おいてけぼりの人形
入手場所　3つ子が遊んでいる家。
入手方法　3人の子どもの中から兄弟でない子どもを当てる。
ディオン　ジャック　マックス
ロックを聞かせて踊れないのが他人（実はとなりの家の子ども）。母親が子守りをしている赤ちゃんを泣きやますことができる。

かあちゃんの トウガラシ弁当
入手場所　3つ子が遊んでいた家の隣。
入手方法　人形を赤ちゃんに渡して泣きやますと、お母さんがくれる。
ディオン　ジャック　マックス
2つくれるので、1つはお母さんの旦那さんであるスミスの家にいるおやじに、もう1つは管理事務所の管理人に食べさせる。

ブキにならない カラの水とう
入手場所　スミスの家。
入手方法　おやじにかあちゃんのトウガラシ弁当を渡すともらえる。
ディオン　ジャック　マックス
その名のとおり、このままでは武器にならない。カラの水筒なので、やはり中に何かを入れなければいけない。

しょっぱい シオ水の水とう
入手場所　草の迷路の地下。
入手方法　ブキにならないカラの水筒に海水を入れる。
ディオン　ジャック　マックス
草の迷路の地下に、しょっぱい水がわき出ている場所があるので、それを水筒につめる。これを管理人に飲ませる。

すっぱいカギ
入手場所　マックスの胃の中。
入手方法　レントゲンを見ながら、ジシャクで釣り上げる。
ディオン　ジャック　マックス
ニセの管理人からカギを入手できるが、マックスが飲み込んでしまう。このカギで、スミスの家の地下から先へと進める。

イエロークリスタル
入手場所　村の地下の奥。
入手方法　謎の植物のボスを倒せば手に入る。
ディオン　ジャック　マックス
クリスタルを手に入れれば、村を恐怖におとしいれた植物の反乱もなくなり平和がもどる。これで残りは、あと1つ。

第4章

赤い絵の具 ハケ付き
入手場所　アントバスターの森。
入手方法　クモ4兄弟のベンとのかけっこ勝負で勝つ。
ディオン　ジャック　マックス
絵の具が3色そろうと、城下町のセザールのアトリエで絵が描ける。ベンとの勝負は、スタート位置が重要。ギリギリの勝負。

青い絵の具 ハケ付き
入手場所　アントバスターの森。
入手方法　クモ4兄弟のボンの黄色い石集めゲームをクリアする。
ディオン　ジャック　マックス
絵の具が3色そろうと、城下町のセザールのアトリエで絵が描ける。60秒以内に、ラックロック20個を取ればクリア。

緑の絵の具 ハケ付き
入手場所　アントバスターの森。
入手方法　クモ4兄弟のベンとのPK合戦に勝つ。
ディオン　ジャック　マックス
絵の具が3色そろうと、城下町のセザールのアトリエで絵が描ける。ボールはマル虫なので、それ自体左右に動く。

電気ビリビリ カエルのしっぽ
入手場所　アントバスターの森。
入手方法　水たまりに落ちている電線の電源を切る。
ディオン　ジャック　マックス
アントバスターを作るのに必要なアイテム。電源はお城の地下にある。カエルが約束を守らなかったら、再度電撃をお見舞いだ。

クモの兄きの 銀の糸マキ
入手場所　アントバスターの森。
入手方法　クモ4兄弟ベンの巣の上に乗っているのでツリザオで取る。
ディオン　ジャック　マックス
アントバスターを作るのに必要なアイテム。必要アイテムはツリザオだけだが、おとりがいるのでペアで行くこと。

おくびょうバチの 金のしずく
入手場所　アントバスターの森の地下。
入手方法　おくびょうバチを驚かせ、穴にミツを落とさせる。
ディオン　ジャック　マックス
アントバスターを作るのに必要なアイテム。ボンバーボールをハンマーで叩けば、おくびょうバチがびっくりしてミツを落とす。

うんちくマル虫の ヌケガラ
入手場所　アントバスターの森。
入手方法　うんちくマル虫のクイズに4問正解する。
ディオン　ジャック　マックス
城下町のなんでも屋で、カウンターのうしろにあるまともな犬小屋と物々交換できる。目利きの店主が喜ぶレアな逸品。

ウソくさい ナポレオンのナベ
入手場所　城下町のなんでも屋。
入手方法　うんちくマル虫のヌケガラと物々交換する。
ディオン　ジャック　マックス
目利きの店主が喜ぶレアな逸品だが、何の役にもたたない。ナポレオンがこれで料理したかどうかは定かではない。

ニセモノっぽい ショウグンのツボ
入手場所　城下町のなんでも屋。
入手方法　うんちくマル虫のヌケガラと物々交換する。
ディオン　ジャック　マックス
目利きの店主が喜ぶレアな逸品だが、何の役にもたたない。東洋の島国のショウグンが、これに花を活けたかどうかは定かではない。

あやしい シェフ長の帽子

入手場所：城下町のなんでも屋。

入手方法：うんちくマル虫のヌケガラと物々交換する。

ディオン ジャック マックス

目利きの店主が喜ぶレアな逸品だが、何の役にもたたない。高級レストランのシェフがかぶっていたかどうかは定かではない。

まともな犬小屋

入手場所：城下町のなんでも屋。

入手方法：うんちくマル虫のヌケガラと物々交換する。

ディオン ジャック マックス

カウンターには並べられていないので注意。森の水たまりにいるカタツムリに渡すと、中古の森のカイガラが手に入る。

中古の森のカイガラ

入手場所：アントバスターの森。

入手方法：水たまりでまともな犬小屋と物々交換する。

ディオン ジャック マックス

アントバスターを作るのに必要なアイテム。一番手前（南側）にいるカタツムリに話しかけて交換すればよい。

おしゃれ ミノ虫の森のコート

入手場所：アントバスターの森。

入手方法：ミノ虫にシオ水スプレーをかける。

ディオン ジャック マックス

アントバスターを作るのに必要なアイテム。入手するのに必要なアイテムはシオ水スプレーと、ディオンのミットとボール。

兵士の薬 ソルジャーブルー

入手場所：青き者の巣。

入手方法：救助兵が落としていったものを拾う。

ディオン ジャック マックス

青き者の巣の中で倒れている、傷ついた兵士たちを回復してやれる。重傷者には、たっぷり飲ませてやること。

ムリやりもらった バスター砲

入手場所：青き者の巣。

入手方法：岩の下でつぶされているハザンを助けるともらえる。

ディオン ジャック マックス

青き者の巣の奥深くにいる女王アリを倒すのに使用する。威力バツグンだが、ちゃんと狙わないと当たらない。

ホンモノの ワシのタマゴ

入手場所：城の門を出た場所。

入手方法：コロコロしている玉ころがしから取り上げる。

ディオン ジャック マックス

タマゴがなくなって怒っているワシに返してやると、グリーンクリスタルが入手できる。なぜかハデな水玉模様。

グリーンクリスタル

入手場所：城へ続く洞窟の手前。

入手方法：ワシにホンモノのタマゴを返してやる。

ディオン ジャック マックス

城の裏庭からワシが運びだした最後のクリスタル。これで４つそろったので、キャンプ島の例の場所に行けば扉が開く。

第5章

バレたらこわい 大佐の通行証

入手場所：アーノルド先生のテント。

入手方法：大佐がくれないので、アーノルド先生に相談する。

ディオン ジャック マックス

秘宝のありかの洞窟に入れてもらえる。ただしアーノルド先生におりた許可証なので、バレたらこわい。先生が偽造してくれる。

その他のアイテム

ラックロック

入手場所：いろいろな場所。

入手方法：落ちているのを拾ったりたり、お礼にもらったり。

ディオン ジャック マックス

ダッシュシューズやハンマーで意外な場所から発見できる。船を動かしたり、ピラックからヒントを聞くために必要。

トマト

入手場所：いろいろな場所。

入手方法：落ちているのを拾ったり、草むらから探したり。

ディオン ジャック マックス

体力が少し回復する。３個食べれば、どんなに傷ついていても全回復できる。リーダーハットをかぶって食べないと無効。

こってりドリンク

入手場所：４章の村の地下など。

入手方法：落ちているのを拾ったり、もらえたり。

ディオン ジャック マックス

飲むと体力が一気に全回復する、栄養満点のスタミナドリンク。ゲーム中では、めったに出てこない。持ち運ぶことはできない。

第1章　キャンプ島の夏



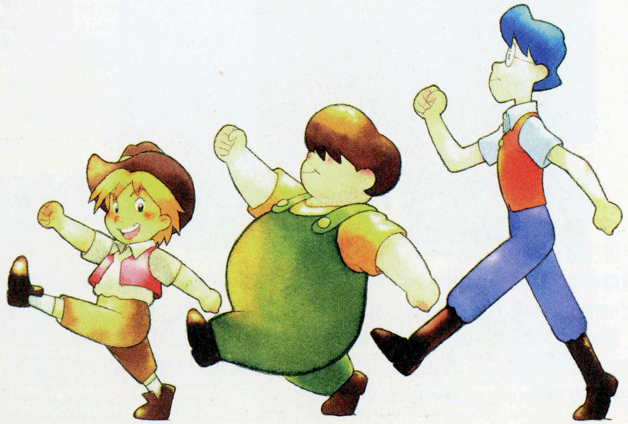
ジャックの日記より

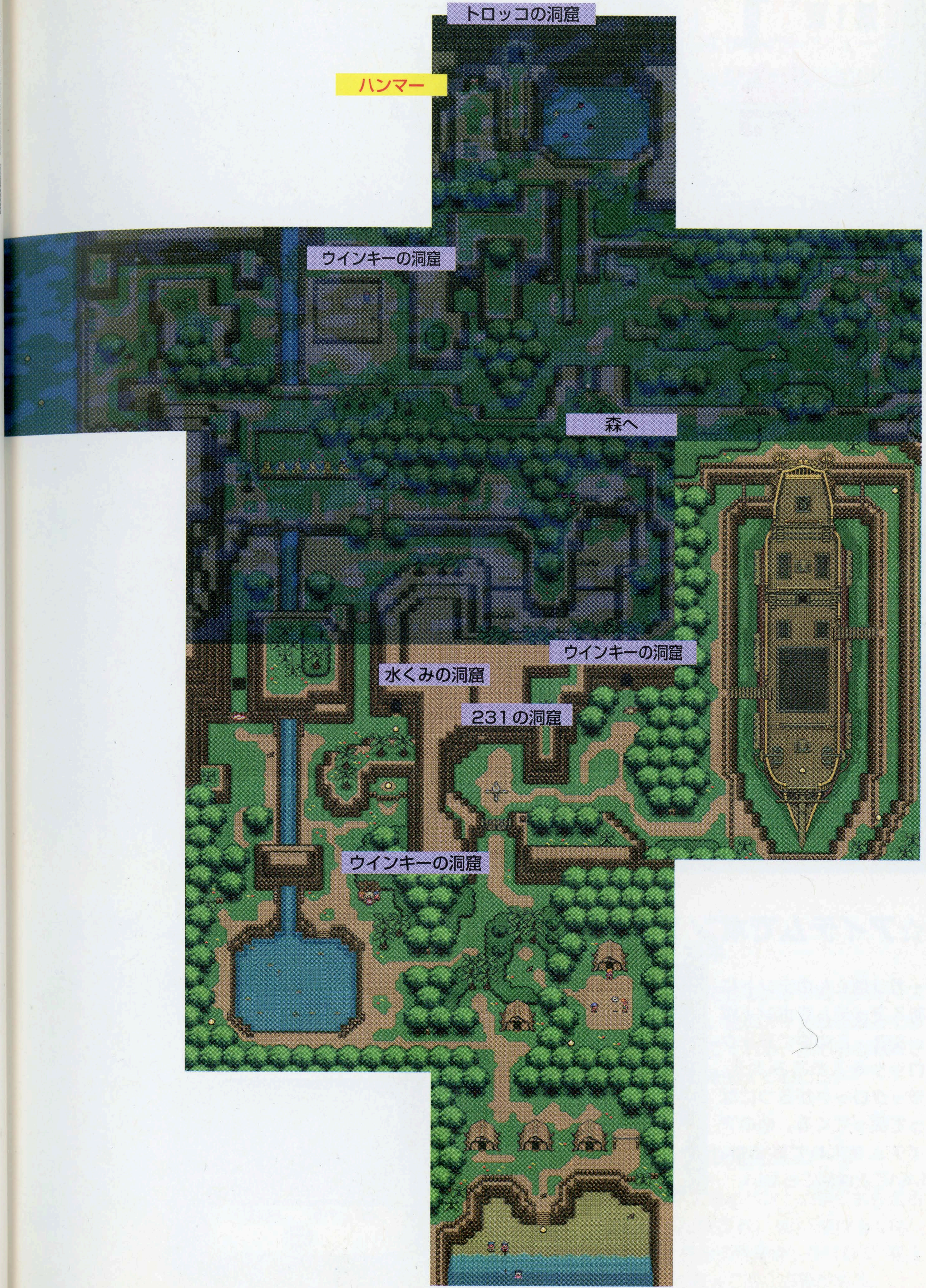
○月×日（晴れ）

今日はテントのそばにある池で釣りをした。ホントは釣りチームが魚をつるはずだった。でも釣りをしたことがないそうなので、ボクが代わりにやってあげた。池の魚はどんどん釣れた。3匹でよかったんだけど、思わず釣りすぎちゃった。ボクは釣りの才能もあるみたいだ。明日は海でも釣りをしてみよう。何が釣れるかな？

第1章 キャンプ島の夏

あふれる緑に水のせせらぎ。キャンプ場での楽しい生活は、まだ始まったばかり。魚釣り、水くみ、お料理とチームに分かれて共同作業だ。主人公チームの仕事はタキギ集め。はてさて、これから何が起こるやら。





第1章 1 たのしいキャンプ

Summer Camp

ゲームスタートから、タキギを６本集めるまでの流れをここで解説する。「アイテム」や「チームワーク」などのコマンドの使い方を、このゲーム序盤で学んでしまおう。ゲームシステムに馴れるための「肩ならし」といったノリで進めばいい。

たきぎ集めでゲームスタート

ジーナ先生からの指示は「お昼のランチを作るのに必要なタキギを６本集める」こと。この時にリーダーハットをもらい、Rボタンでリーダーを切り替えられることを教えてもらう。先生の話を全て聞き、テント内の張り紙を調べたら外へ出よう。

南には海、西には池がある。それぞれ他のチームがいるので、話を聞いておくこと。また、テントの北側でサッカーをやっているジムのチームに会うことができる。ＰＫ戦を挑まれるが、まだサッカーシューズを手に入れていないため、イベントは発生しない。サッカーシューズを入手してから、もう一度ここに来なければならない。

ひとまずここまでまわると、タキギが４本手に入っているはず。テントの手前、海の手前の砂浜、池の西側、そしてジムに会いに行く途中の道、だ。



ジーナ先生にタキギ集めを頼まれる。先生のアップ画面は、第1章でしか見られない。



テントを出ると、まず1本目のタキギ。４本目まではあちこち歩いているだけで見つかる。

☆アイテムでポン！ボックス

ガリ勉くんのテントにあるアイテムでポン！ボックス。この中にラックロックを入れてみよう。ラックロックが５つになって戻ってくる。他のアイテムを入れてみても、いいことは起こらない。



チームワークで持ち上げろ

池の北には水くみの洞窟がある。ここでは水くみのチームが、ナベにたまった水を相手に困っている。３人で力を合わせて持ち上げてあげることにしよう。

Ｒボタンでひとりずつ動かし、３人をバランスよくナベのまわりに配置する。その後にコマンド「チームワーク」を選べばいい。Ａボタンの連打でナベが持ち上がるが、ここではそれほど強烈な連打は必要ない。ゲームの様々な場面で必要になる「チームワーク」コマンド。これがその最初だ。

ナベを持ち上げた後に、ナベの後ろに隠れていたタキギが手に入る。これでタキギは５本目だ。

水くみの洞窟



水中メガネはどこに？

ＰＫ戦イベントにはサッカーシューズが必要。しかしサッカーシューズは池の中に沈んでいる。これを取るには、水中メガネが必要だ。海で泳いでいる仲間を調べると、海の中に水中メガネを落としてしまう。その後に、横で釣竿を持っている仲間に話しかけてみよう。竿にアタリがくるので、マックスを使って引き上げるのを手伝ってやる。すると、水中メガネが手に入る。かかった獲物は魚じゃなかったわけだ。



この後、水中メガネは海の中へ。竿を持っている仲間に釣り上げてもらえば入手できる。

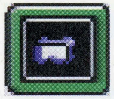


これで池の中にあるサッカーシューズを拾い上げることができる。

☆２号テントのねずみ

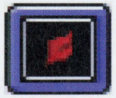
タキギを６本集めた後にジーナ先生のいるテントにいくと、ネズミイベントがある。テントの内と外からネズミのアナを塞ぐようにしてしまえば、ネズミをつかまえることができる。そしてネズミの鼻をつまんでやり、十字ボタンでクイクイと引き上げてやろう。これでネズミ退治は完了。





水中メガネ

海で入手できる。サッカーシューズだけでなく、他のアイテムを取るためにも役だってくれる。水のある場所で役立つことを覚えておこう。



ナイショの先生スカーフ

左のネズミイベントの後にもらえるアイテムがこれ。使い道はないが、「ジーナ先生の評価点」（P106）を上げるには取っておく必要がある。

サッカーシューズは池の中

池の右で所在なさげにしているのは釣りチーム。彼らはジムにツリバリを取り上げられて、釣りをできずにいる。彼らに話を聞くと、ＰＫ戦イベントに必要なサッカーシューズは池の中に落ちていることが分かる。マックスに水中メガネを装備させて、池に入ろう。シューズが沈んでいるあたりでＢボタンを押せば、サッカーシューズを入手できる。ちなみに、水中メガネを装備したマックスは、水中での移動も速くなる。



これが池に沈んでいるサッカーシューズ。分かりづらいので見落としがち。注意しよう。



「よくかわかして」なんて出るけど、乾かす必要はなく、すぐに使うことができる。ＰＫ戦でツリバリを入手できるぞ。

ＰＫ戦でツリバリを入手

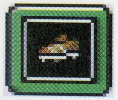
ジーナ先生に怒られて（？）クサッているジムは、仲間を引き連れてサッカーをしている。全員に話を聞いたところで、ＰＫ戦イベントの開始だ。

サッカーシューズを手に入れると、それは自動的にマックスのアイテムになるので、ここではマックスがボールを蹴る役目を果たすことになる。

ジムはゴール前でウロウロしている。まともに狙ってもジムの横を抜くことはできない。Ｒボタンでキャラを切り放し、ディオンをジムの横へ移動させよう。すると、リーダーハットにつられてジムがディオンの方へ寄ってくる。ジムがディオンに近づき、「！」マークが出たところで素早くリーダーハットをマックスに切り替える。ここでボールを蹴れば、めでたくゴールだ。ジムからツリバリをもらえる。



ジムからツリバリを入手する。なぜかもらえるのはマックスではなくジャックだ。



サッカーシューズ

池で入手するマックスのアイテム。ボールだけでなく、蹴ってどうにかなるものがあれば、そこではこれが必要になる。使用頻度高し。



返してもらった大きなツリバリ

ＰＫ戦でジムに勝つともらえる。ジャックのアイテム。その後ツリザオと合体してしまうので、アイテムウインドウ内で見られる時間は短い。



ジム

イタズラばかりしてジーナ先生やクラスメートを困らせている。典型的な悪ガキタイプだが、ＰＫ戦の結末を見る限り、意外と潔い一面も。

魚を３匹釣り上げろ

ツリバリを手に入れたら、それを池の右にいる釣りチームに見せに行こう。ここでツリザオを入手できる。

次に池の魚を３匹釣り上げる。Ｂボタンで池にハリを投げ入れると、魚が食いついてくる。魚を引き上げるには、一気に十字ボタンを押してはダメ。「押す→離す」を繰り返しながら、徐々に魚を手元に引き寄せるように。３匹釣り上げれば釣りチームはテントに引き上げていく。



ゆっくり魚を引き寄せる。実際の釣りと同じ要領だ。あせらず、じっくりいこう。



のんきな釣りチームは、獲物だけ拾ってテントに帰っていく。３匹釣ってフィニッシュ。



ツリザオ

釣りチームにツリバリを見せて入手する。ジャックのアイテム。これで釣れるのは魚だけはない。応用範囲の広いアイテムだ。

６本目のタキギを入手

釣りチームが去ると、ドクロの絵が描かれた大岩を動かせるようになる。水くみの洞窟でナベを動かしたときのように、チームワークで岩をどかそう。岩を移動できれば、その後ろにあったタキギが手に入る。これでタキギは６本になる。



６本目を入手……と思いきや、ドロシーが出てくる。ともあれ、タキギ集めはここで終了だ。

パッチーズ登場

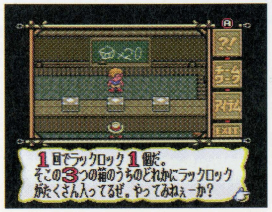
ドロシーが去った後に、タキギがあった場所の隠し扉が開く。そこからウィンキー、そしてパッチーズが登場する。木の陰に隠れて見ていよう。



ウィンキーに「隠れて」といわれるので、右下の木の陰に。するとパッチーズ登場。

☆「運がわるけりゃ無いちモン」ゲーム

ＰＫ戦のときにゴールになっていたテントで遊べるサブゲーム。３つの箱の中からひとつを選び、その中に入っていたラックロックを入手できる。簡単にもうかるが、累計で20個プラスになった時点で、打ち止めとなる。もらえるものはもらっておこう。ジムの手持ちのラックロックは、黒板に表示されている。０になると店じまい。



第1章 2

さらわれたジーナ先生

Miss. Gena In Trouble

オープニングで出てきたウィンキーが登場し、3人を海賊船の中へ導いていく。ここからが本当の冒険の始まりだ。島の内部へと、徐々に冒険の歩みを進めていく3人。ダンジョンの奥深くで見つけるフシギな玉は、一体何を意味するもの？

海賊船の中へ

パッチーズをうまくやり過ごしたウィンキーは、主人公たちを導きながら島を歩いていく。ウィンキーを追いかけてたどり着いたところには、大きな海賊船がある。

海賊船へ行く途中で、島のマップを見ることができる。これから行動範囲が広がっていくと、島の中で迷ってしまうこともある。キャンプ場や池など、目印になるものがどこにあるのか把握しておこう。



海賊船の中へ入っていく。甲板の上には特に目に付くものはない。一気に船内へ。

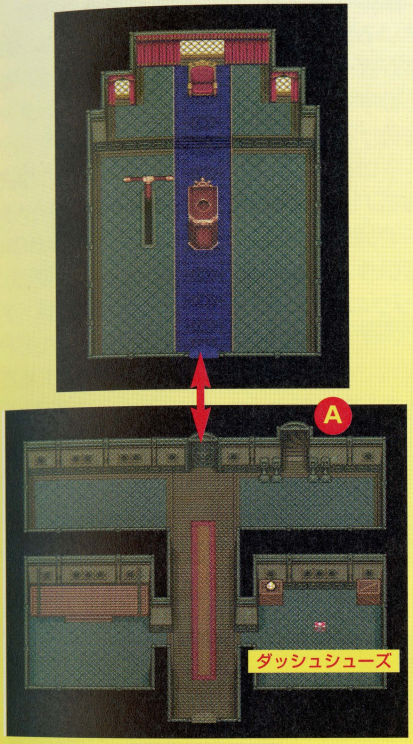
ウィンキーの仲間をすくえ

海賊船の中をさらに進んでいくと、ウィンキーの仲間と思われるサルたちが、木箱のカベの中に閉じこめられている。彼らを救ってあげよう。「チームワーク」を使うのだが、ここではボタンの連打ではなく、十字ボタンを押すだけでＯＫ。箱を上に引き上げるのだ。これでサルたちを助け出すことができる。その後、ウィンキーから赤、青、緑のカギをもらえる。

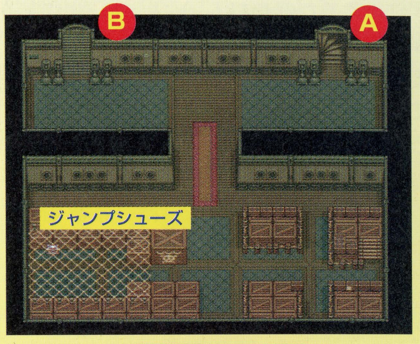


箱の上（北方向）に3人を並べて「チームワーク」で動かそう。連打よりカンタン。

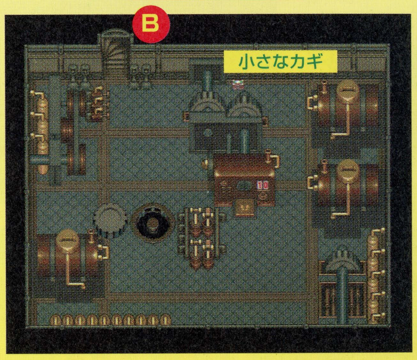
船の中



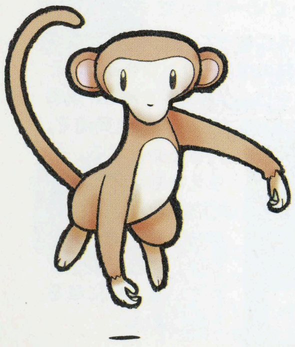
1階



地下1階

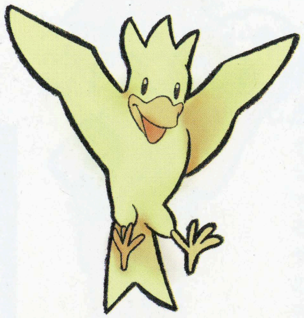


地下2階（動力室）



ウィンキー

代々この島の秘密を守ってきたサルの一族の末裔。ディオンたちに3つのカギを託す。仲間を助けてもらったことで3人を信用したらしい。



ピラック

ウィンキーと共に島の秘密を守っている鳥。秘密に関してはウィンキーよりも知識がある。これから行く先々で3人を助けてくれる。



赤いカギ



青いカギ



緑のカギ

3人がそれぞれ、ひとつずつ持つカギ。カギと同じ色の宝箱を開けることができる。まれに3色混ざった宝箱があるが、それはどのカギでも開けられるということ。エンディングに至るまで、ゲームを進めていくのに最も大切なアイテムが、この3つのカギだ。

2つの重要アイテムを取る

サルたちが囲われていた場所に青い宝箱がある。ウィンキーからもらった青いカギで、さっそくその宝箱を開けてみよう。中に入っているのはジャンプブーツだ。もちろん青いカギはジャックの持ちもの。

さらに船の地下1階には赤い宝箱がある。これはディオンが持つ赤いカギで開けられる。中にはダッシュシューズが入っている。このふたつのアイテムは、共に今後もいろいろなところで活躍してくれる重要アイテムだ。



船の中にも、ジャンプブーツを使わないと行けない場所がある。さっそく活用しよう。



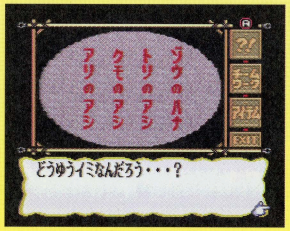
船の1階、右側の部屋には赤い宝箱。中身はディオンのアイテム、ダッシュシューズ。

暗号の謎を解け

船の地下2階には、シャッターが閉まっている扉がある。その扉のすぐ横には、数字が並べられたプッシュボタン。そう、ある数字を打ち込むことで、そのシャッターを開けることができるのだ。

その数字のヒントは、船内のあちこちにある。合計5つのヒントがあり、シャッターを開けられる正解はそのうちのひとつ、ということになる。それらの中で正解は、「ゾウのハナ、トリのアシ、クモのアシ、アリのアシ」というヒント。これはそれぞれの数である「1、2、8、6」と入力することで、シャッターを開けることができる。

ちなみにその他のヒントの数字を打ち込んだときに現れる効果は、下の表を見て欲しい。ラックロックが出るものもあるので、一応すべて試してみることをおすすめする。



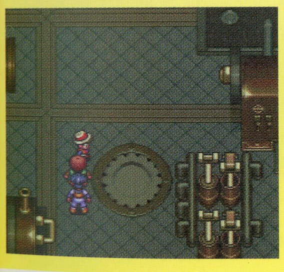
一見なぞなぞのように見えるヒント。このヒントから考えられる数字はなんだ?

動力室で歯車を落とせ

シャッターの向こうにあるのは、海賊船の動力室だ。大がかりな機械が所狭しと並んでいる。ここで3人の通行のジャマになっているものがある。動力室の床にはめ込むはずの歯車だ。これは「チームワーク」を使って動かすことになる。歯車の左側に3人を配置して、右方向に押す。これで歯車は床にはまり、動力室の右半分に行くことができる。カマの中に、ラックロックを10個入れておこう。



「チームワーク」で歯車を穴に落とす。十字ボタンを右方向へ押すだけだ。カンタンカンタン。



これで動力室の右側へ行くことができる。奥にある緑の宝箱を開くのを忘れずに。

謎のレバーをどう回す?

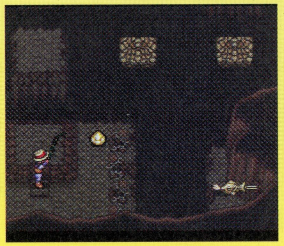
海賊船の外に出よう。ウィンキーの洞窟を出たところで西へ行くと、謎のレバーがある場所へ着く。左上に看板があるので、小さなカギを使うとヒントの数字が出てくる。「チームワーク」でレバーを回すのだ。



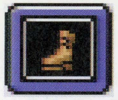
レバーを回す回数は写真の通り。レバー中央の数字に注目していればOK。

魚のスイッチはツリザオで

レバーを回して入れるようになったのは231の洞窟。まずジャックがジャンプブーツをはいて右側の部屋に。そこで右端に見える魚のスイッチをツリザオで引っ張る。すると台座の上に上がれるようになる。



ジャックの立つ位置に注目。この場所からツリザオを投げると魚のスイッチにかかる。



ジャンプブーツ

海賊船内で入手する。ジャックのアイテム。ジャンプで超えられそうな川や溝、段差などを見たら、ジャックにこれをはかせてトライ。



ダッシュシューズ

海賊船内で入手する。ディオンのアイテム。素早く移動することもできるし、ダッシュで壁にぶつかればラックロックが降ってくることも。

☆暗号の謎一覧

場所	暗号	入力の答えと効果
B1箱の上	8+8-3	13でラックロック
シャッターの右	12358	シャッター半開き
1F宝箱の隣	123□	□を調べるとスカと出る
船の1F右	9Ɛᔭ⇂	1436でストーブに火
船1F左	ゾウのハナなど	1286でシャッター開く



小さなカギ

海賊船内で入手する。マックスのアイテム。謎のレバーの場所の看板で使用する。使い終わるとなくなってしまうアイテムだ。

☆謎のレバー

上の説明で、なぜ扉が開くのか納得いかない人は、注意力散漫。ヒントとなる「231」という数字が、レバー中央に黒字、もしくは白字で出ているはず。レバーを回す方向によって色が変わり、数字が上下するというワケだ。

消える床をジャンプで進む

台座の上に乗ったジャックは、次に左上の出口を目指す。消える床をタイミング良くジャンプしながら進んでいこう。途中の宝箱で使いにくそうなコントローラーを入手していくのを忘れずに。



ジャンプの間合いはそうシビアではない。重要なのは次の床が現れるタイミングだ。

ロボットを操作して道を作れ

消える床の部屋を抜けると、洞窟の出口につながる部屋に出る。ここで他の2人と合流する。次のロボットの部屋へ行くのだ。



使いにくそうなコントローラーを使って、ロボットを動かす。ジャックが操作する。

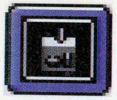
海賊船の中へ

ロボットの部屋を抜けると、謎の像がある部屋へ。この部屋の奥のカベには4つのスイッチがある。ただ高い場所にあるために、普通に近づいても押すことはできない。「チームワーク」を使って3人で肩車をすればいい。このとき注意するのは、誰が先頭の状態で「チームワーク」コマンドを使うかということ。肩車は下からマックス→ジャック→ディオンという順番でなければならない。マックスをリーダーにしてコマンドを使うのが正解だ。

4つあるスイッチのうち左端と右端は、押すと落とし穴に落ち、もう一度この部屋まで戻ってこなければならなくなる（ラックロックがひとつ取れる）。左から2番目は鉄球が落ちてきてディオンのダメージとなる。正解は右から2番目。フシギな玉を入手できる。



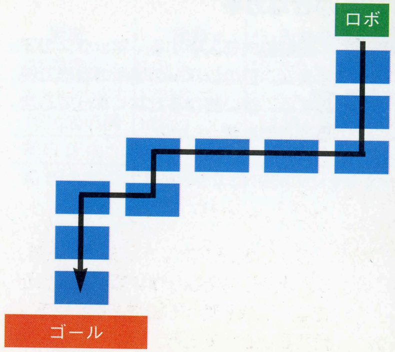
このままではスイッチは押せない。マックスをリーダーにして「チームワーク」だ。



使いにくそうなコントローラー

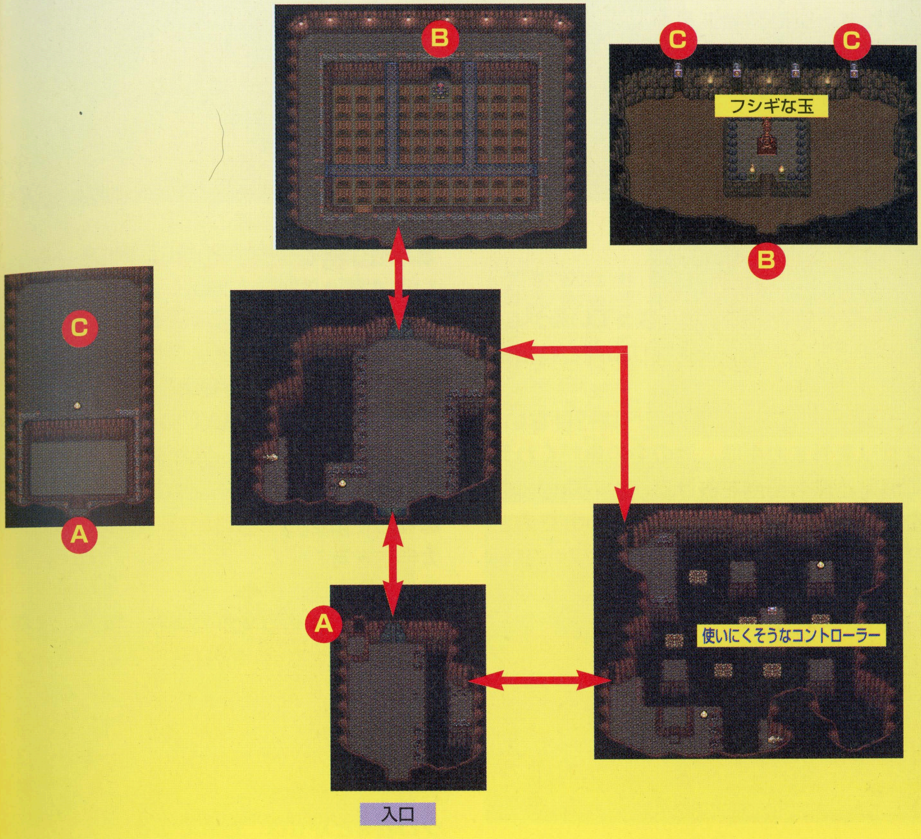
消える床の部屋で入手するジャックのアイテム。ロボットの部屋でロボットを操作するのに使う。1章でもう一度使う機会あり。

☆ロボットで作るルートの正解例



この通りでなくともいいが、これが最短という例。ロボが燃料切れになっても2体目が出てくるので心配いらない。

231の洞窟





フシギな玉

船のコンパスに使える玉だが、つまり最初のクリスタル＝レッドクリスタルだ。これのおかげでジーナ先生はさらわれてしまうことに。



トランシーバー

ガリ勉君がくれるアイテム。以降、3人が別行動をしなければいけないときは、これを使って操作するキャラを代えることができる。

☆ジーナ先生がさらわれた！

フシギな玉を取った後に、それを持ってテントに帰ろうとすると、ジーナ先生が現れる。先生はジムを捜しに行くというのでそこで別れ、3人はテントに戻るが、そこでキング・ブルからの矢文が届く。3人が手に入れたフシギな玉を渡さないと、ジーナ先生を返さない、という。ジーナ先生はさらわれてしまったのだ。テントの中でガリ勉君に会い、トランシーバーをもらおう。これで3人が別行動を取っても、即座にリーダーを代えることができる。ここからはジーナ先生を探し出すことが、ゲームの目的になるのだ。

第1章 3 夜のキャンプ場

The Dark Night

舞台は一転、夜となる。ゲーム開始時と同じキャンプ場から、今度はタキギではなくジーナ先生を捜し出すことになる。昼間のうちの探索で入ることができなかった立入禁止マークの扉。まずはそこから突破口を見いだせるはずだ。

ジムを助けるには？

ジーナ先生と共にいなくなっているジム。立入禁止の扉の前で、クサリに縛られた彼を見つけ出すことができる。

ジムを助けないと扉の先へは行けない。クサリを外すカギは、池の中の魚がくわえている。魚を調べてみると、どの魚がカギをくわえているのか分かる。ジャックのツリザオでその魚を釣り上げよう。カギを手に入れジャックを助けたら、立入禁止の扉の奥へ出発だ。



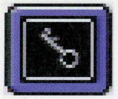
調べてみれば、こいつがカギをくわえてる。片っ端から釣り上げてもいいんだけどね。

ドクロ岩をどけて３人合流

立入禁止の扉の先には落とし穴が口を開けている。ここはジャックがジャンプブーツを使って単独で飛び越えて行くしかない。

その先に足跡がついている場所がある。ここには隠れた落とし穴があり、まずはジャックをそこに落とす。落ちた先は、海賊船に行くときに通ったウィンキーの洞窟だ。その時は取れなかったアイテム、ロープをここで取ることができる。

ジャックはもう一度立入禁止扉へ、今度は足跡の落とし穴のそばにある川をジャンプで越える。池の北にあったドクロ岩の上に移動しよう。ここでリーダーをディオン（マックス）に切り替える。ふたりをドクロ岩の下まで移動させ、「チームワーク」でドクロ岩をどかせば、合流できる。



ナマぐさいクサリのカギ

池の魚から入手できる。ジャックのアイテム。ジムを助けたらそれで用済みになる使い捨てアイテム。



いみしんな古びたロープ

ウィンキーの洞窟で入手。ジャックのアイテム。足跡の先にある落とし穴にワザとはまるしか、手に入れる術はない。落とし穴を見逃さぬよう。

☆川を流れるラックロック

川の周辺をウロウロしていると、川上からラックロックが流れてくることがある。流れている最中は取れないので、池まで流れ着いてからマックスに水中メガネを装備させて取ろう。



突然なので、ギョッとしてしまう。先を急ぐなら、あえて取りに行く必要はないかも。

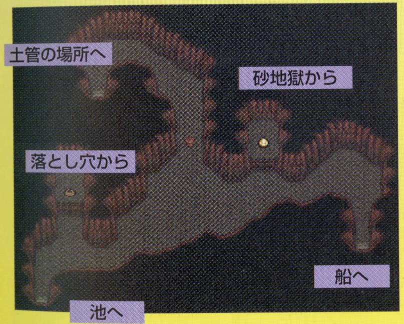
砂地獄をクリアせよ

合流した３人は、さらに島の奥へと進んで行く。次に待ち受けているトラップは砂地獄だ。

砂地獄の中央には落とし穴がある。それを飛び越せるのは、もちろんジャックだけだ。まずジャックがひとりで落とし穴を飛び越す。先にある岩を押して穴に落とし、道を作った後に残りのふたりがジャックに合流する。同じパターンで２か所の砂地獄をクリアできる。最後に板切れが落ちているので、ジャックが持っているロープを使って階段を作ろう。これでＯＫだ。

ちなみに砂地獄の落とし穴に落ちると、ウィンキーの洞窟へ行く。

ウィンキーの洞窟



カラスはボールで倒せ

階段を作って先へ進むと、そこには森がある。森の中はカラスが飛び交っており、当たるとダメージを受けてしまう。森の東側に赤い宝箱がある。そこでミットとボールを入手できるので、カラスにボールを投げて退治してしまおう。ただ、ムキになって全部倒しても意味がないのでほどほどに。



カラスの飛び方には規則性がある。安全な所で待ちかまえて、タイミング良くＢボタンだ。

森





ミットとボール

森で手に入るディオンのアイテム。森の中のカラスだけでなく、これから先、ゲーム中で出てくる様々な敵に対して有効な武器だ。

☆トマトの活用法

森の入口にはトマトが置かれている。トマトはライフを回復してくれる効果がある。カラスにやられてダメージを受けたら、いったん森に出て、トマトで回復してから再チャレンジしてもいい。



食べたトマトは、他へ行ってからまた戻ってくると、しっかり補充されている。便利。

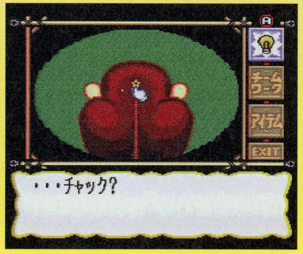
第1章 キャンプ島の夏

ウィンキーをどかすには？

森を抜けると、そこにはウィンキーがいる。話しかけてみると「こっちへ来ちゃだめ」というばかりで、とりつくシマがない。ウィンキーの耳やほっぺをいじることはできるけど、状況は変わらない。どうするか？　森の中で手に入れたボールを使ってみよう。ウィンキーに向けて投げると、ボールに当たったウィンキーは後ろを向く。チャックが見える。このウィンキーは誰かがぬいぐるみを着たニセモノだったのだ。



こんな感じでボールを投げてみる。後ろ向きになったウィンキーを調べてみよう。



なんとチャックが。カーソルを合わせれば、ピーッと引き下げることができる。

せんぷうきの前をダッシュ

ニセウィンキーがいなくなったら、さらにその道を西へ進む。南へ降りるキャンプ場方面への近道があるが、ドクロ岩がジャマしている。これを「チームワーク」でどかしてしまおう。これで砂地獄や森を再び通る必要はなくなる。さらに西へ進もうとすると、パッチーズのひとりがせんぷうきで３人を吹き飛ばそうとする。歩いて進もうとすると、風圧でガケ下に飛ばされてしまう。ダッシュで一気に走り抜けよう。



ディオンにダッシュシューズを装備させよう。思わぬ使い道があるものだね。



一気に走り抜ける。あらかじめ南の崖から離れた位置より走り始めると、さらに安全。お次はポリーを助け出せ。

ポリーを助け出せ

せんぷうきの場所をクリアすると、島の西海岸に出る。北へ向かうと、大きな木の根元にＳＯＳの文字が書かれているのに気がつく。その場所にいるのは凶暴そうな犬。この犬にボールをぶつけてやろう。

木に近寄ってさらに根元を調べてみると、そこに小人のポリーがいる。「ふとっちょ」が好みだとわがままを言うので、マックスで話しかけてみよう。仲間、というかアイテムとして合流してくれる。



ＳＯＳの文字。近くに犬がいるので、誰かがピンチに陥っているのは分かるけど……。



小人のポリーだ。すぐには活躍してくれないけど、以降の謎を解くには必ず必要になる。

犬を追い払うには？

ポリーを仲間にした直後、道の前後を犬の群に囲まれてしまう。強引に突破しようとすると、ダメージを受けてしまうし、絶対に通り抜けられない。ボールを当てて退治してしまおう。犬が襲ってこないくらいの離れた位置からボールを投げれば安全だ。最後に１匹残る犬は、左右に動きボールを避けようとするのでなかなか倒せない。犬が道の端まで着いたところでボールを投げてみよう。うまく命中するはずだ。



ボールがぎりぎり届くくらいの位置から投げる。これならダメージを受ける心配もない。



最後の１匹はなかなか厄介。端に進んでいくときにボールが命中するように投げる。



パッチーズ

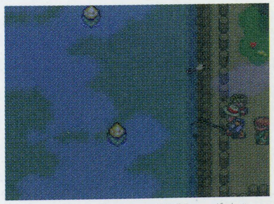
キング・ブルの手下の３人組。ブルのことを「おやびん」と呼び慕っている。いろいろなところでディオンたち３人のジャマをする。実は３つ子なのだ。



ポリー

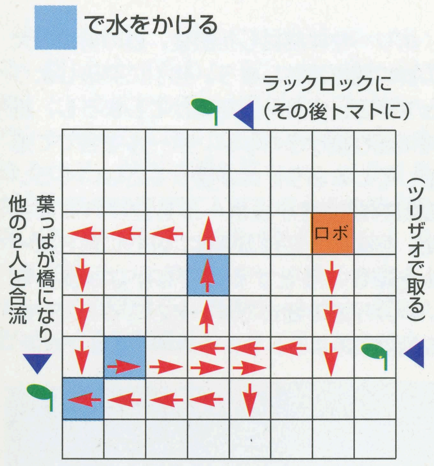
島の西海岸で会うことになる。この時点ではキャラというより、アイテムだ。狭いところでの細かい作業は、このポリーに任せるといい。

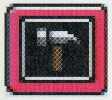
☆海の上のラックロック



島の西の海にはラックロックが浮いている。一瞬、どうやって取ったものかと悩むが、これはジャックのツリザオで釣り上げることができる。この方法は以後も様々な場所で使える。覚えておこう。ちなみに魚釣りのときのような、微妙なサオさばきは必要ない。一気に引き上げるべし。

☆水まきロボットの動かし方





大きなハンマー

ジャマなクイをバンバン叩けば、道が開けるディオンのアイテム。地面を叩きまくれば、ラックロックが出てくることも。

☆東のドクロ岩は？

土管の場所から東へ行けば、4つのドクロ岩がある。これまでにあったものと同じなので、「チームワーク」でどけることができる。4つのうち、2つの下にラックロックがあるので、もらさず回収。



水まきロボットを動かせ

川が行く手をさえぎっていて、ジャックしか先へ進めない場所に出る。ジャンプを使ってジャックだけ川向こうに渡ろう。そこには、畑に水をまいている水まきロボットがいる。それを使いにくそうなコントローラーで操作する。川のそばにある葉っぱに水をかけてやれば、葉っぱが成長して橋になってくれる。ロボの効率の良い動かし方は左の図の通り。



へんにうろちょろすると、水をかけられるポイントに、うまく立てなくなるぞ。

パッチーズのワナにはまる

水まきロボットの場所からさらに東に進むと、土管がある。この中に進めるのはディオンだけ。ひとりで中に入っていくと、パッチーズのワナにはまってしまう。これは避けられない。そこでなぞなぞ勝負だ。



宝箱を取ろうと近づくと……。宝箱はなぞなぞに勝つと開けられる。中身はハンマーだ。



ちょっとアタマをひねる問題。正解は、長男→中央、次男→左、末っ子→右だ。

パッチーズと対決！

ハンマーを取ったら、ジャック&マックスのいる場所へ。土管のそばにクイがあるので、それをハンマーで叩こう。土管を「チームワーク」で右へ押すのだが、パッチーズと押し合いになる。気合いを入れて連打。



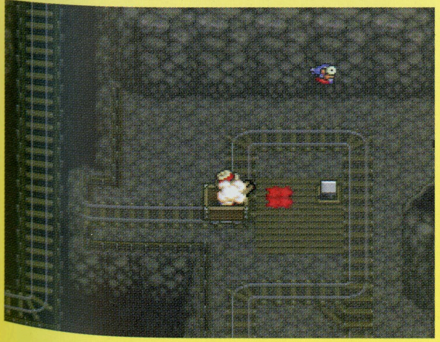
パッチーズがジャマをするのでかなりの長期戦になる。連射パッドがあればラクだけど。

トロッコの洞窟へ

土管をどかして北へ進むと、2本のクイで仕切られた場所がある。クイはハンマーで叩いてしまおう。奥へ進めばトロッコの洞窟の入口が見えるはずだ。



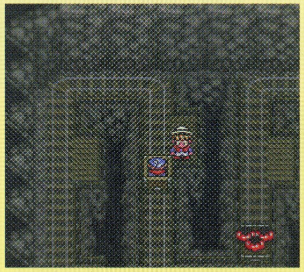
2本のクイをハンマーで叩く。横の池のラックロックやトマトは、ツリザオで取れる。



スピード感あふれるトロッコイベントは最高！

暴走トロッコをよける

トロッコの洞窟の中へ。ここではまず、ジャックとマックスを地下1階のスイッチの上に立たせておく。地下への入口は、洞窟の最初の部屋の上の方にある穴だ。ディオンはひとりでトロッコに乗る。このときミットとボールを装備しておくこと。レールのスイッチを切り替えているパッチーズのひとりに、ボールをぶつけるのだ。これでトロッコは次の部屋へ入っていける。そこからはトロッコのレールの上を歩いて進んでいく。前からトロッコが走ってくるので、レール脇の足場に入ってそれらをよけつつ進んでいこう。トマトを載せたトロッコが通り過ぎた直後に、次の足場へと進んでいくのがいいだろう。



こんな感じでトロッコをやり過ごす。トロッコに当たってしまうとダメージになる。

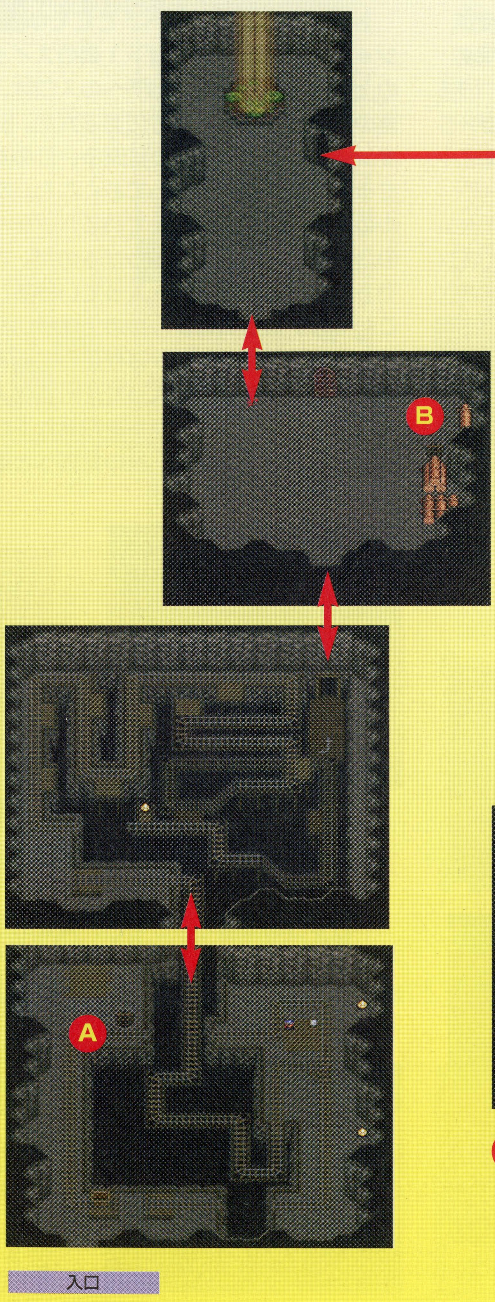
丸太の小屋で合流

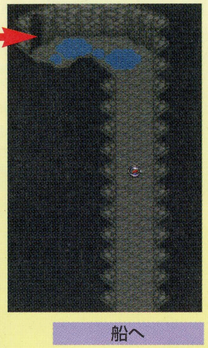
トロッコの部屋を抜けると、丸太の部屋へ出る。ここから地下へ行き、ジャック&マックスと合流しよう。ディオンをスイッチの上に立たせれば、扉が開くはずだ。



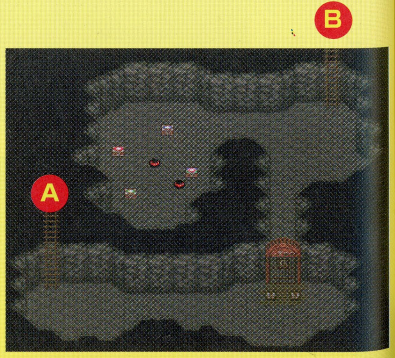
3人を同時にスイッチの上に立たせてみよう。3人を隔てていた扉が開いていく。

トロッコの洞窟



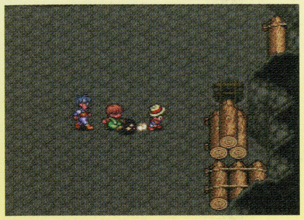


洞窟の地下



丸太をかついでダッシュ

赤いペンキのあとが見える場所がある。「チームワーク」で丸太をかついで、ダッシュで2回ぶつかれば扉が開く。



まずはダッシュで丸太を崩す。その丸太を「チームワーク」で持ち上げよう。



次に丸太をかついだ状態でダッシュ。扉が壊れる。ついでにラックロックも落ちてくる。

海賊船へ

キング・ブルとクリスタルのイベントが終わると、強制的に海賊船へ移動させられる。船内1Fの扉はポリーを使って開ける。



海賊キング・ブル。大きなことを言っているが、マーヴェリックのワナにはまってしまう。



トロッコの洞窟から、水に流されて海賊船へ。土管の中を通って行くわけだ。



キング・ブル

海賊マーヴェリックの財宝をねらう、今ではめずらしい生粋の海賊。少しトンマなところがあるが、子分からの信頼は厚い。

☆出発前にキャンプに戻ると

結局、ここではジーナ先生を助けることはできなかった。船で出発する前にキャンプに戻ってみよう。テントをひとつづつ訪ねてみると、ガリ勉君からの手紙、ジムからの手紙、そしてラックロックが10個入手できる。船を動かすのにラックロックが必要になるが、手持ちのラックロックで間に合わなければ、ここで入手しておけばいい。

これらのイベントは、もちろん船が出発してしまうとフイになってしまう。ぜひこなしておきたい。



コラム 1　ダッシュで集めろラックロック

ディオンのアイテム、ダッシュシューズで、特定の場所にぶつかるとラックロックを発見することができる。見えているラックロックだけでなく、思わぬところから落ちてくることもあるぞ。ここで紹介するものがすべてではないので探してみよう。



4章で、「青き者の巣」をクリアしたら、王様の裏庭に入れるようになる。3色のカサにぶつかれ。



1章のトロッコの洞窟。地下に降りて、マックスとジャックを鉄格子の前に立たせるところ。



5章のラストダンジョンで、青い扉（エレベーター）のある部屋から左に行った、床板の部屋。



3章の草の迷路を抜けた先の広場。3つの草むらから、それぞれ1個ずつ出てくる。



同じくラストダンジョン。2Fの石玉を転がすロボをクリアした先、左の部屋へ続く廊下で。



3章。草の迷路の地下。海水をくむ場所。とにかく、つねにダッシュでぶつかりまくるのがコツ。



またまたラストダンジョン。緑の扉の中、パッチーズが閉じこめられている部屋で6個入手。

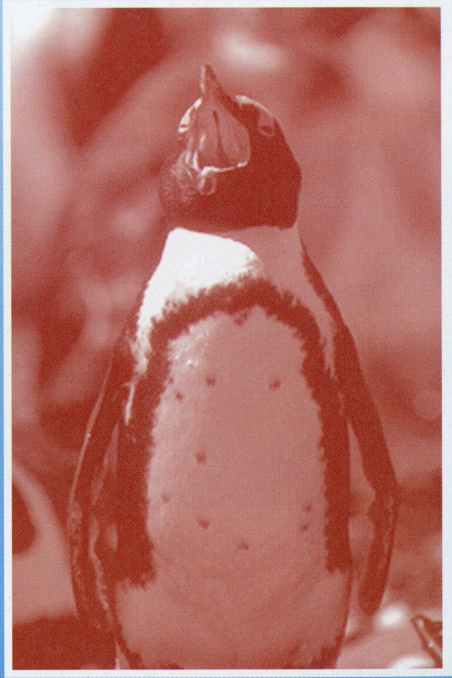


4章。ワシの巣からギンガム城へと抜ける洞窟の中。いかにも先を急ぎそうな場所があやしい。



もうひとつおまけにラストダンジョン。3Fの右側部分、外への出口がある部屋。

第2章　海賊ベンソン



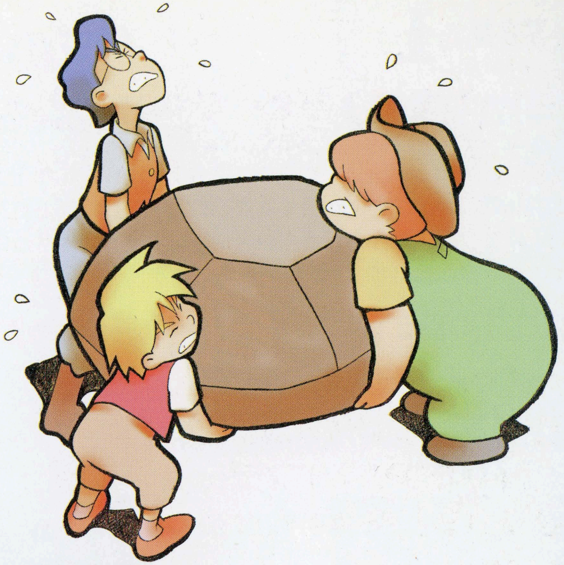


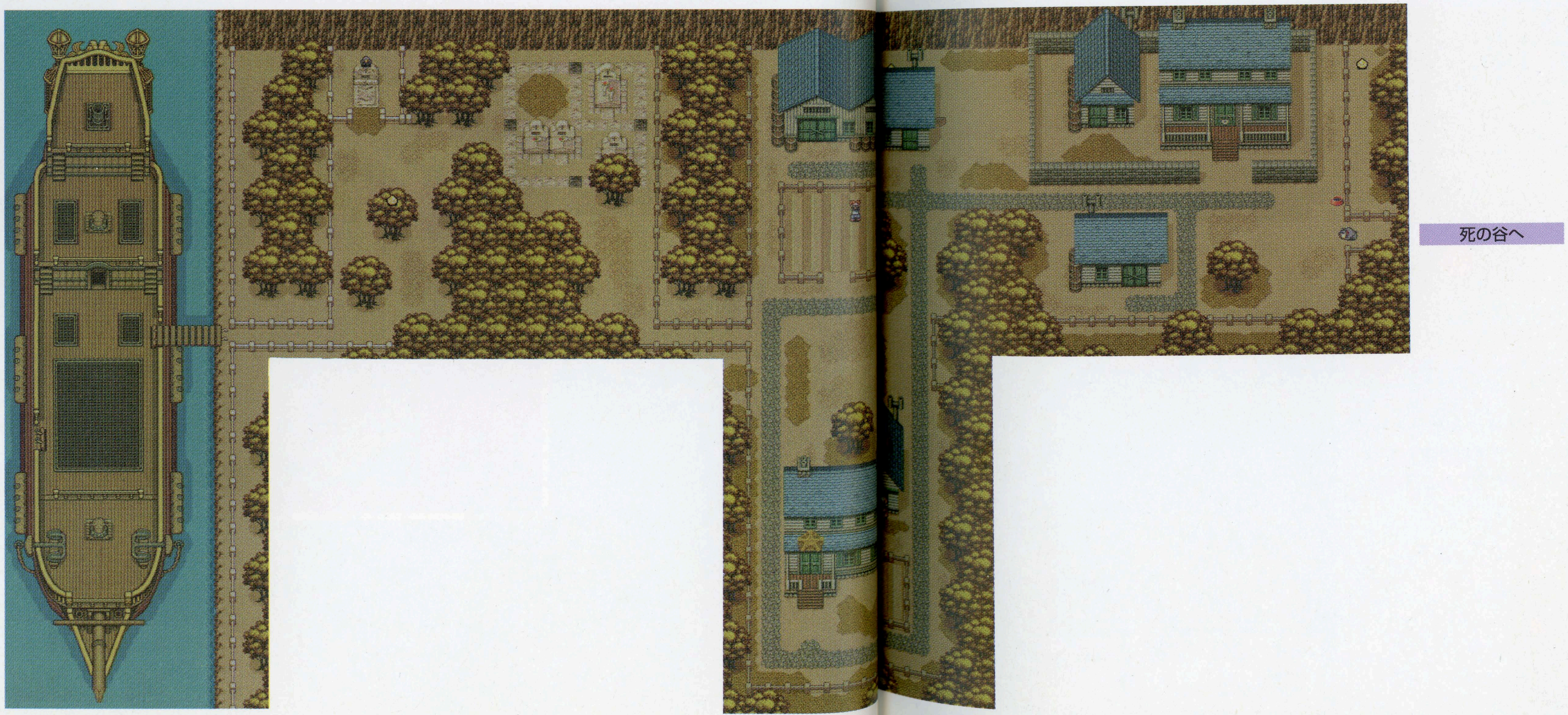
○月×日（晴れ）

生まれてはじめてペンギンを見た。鳴き声がとってもかわいい。男のペンギンを女の子のペンギンのとこまで連れて行ってあげると、おかしな踊りで何か話しかける。その後は、なかよしカップルになっちゃうんだ。動物も、カップルになると何だかしあわせそうな顔になるみたい。アツいぜコノヤロ、ヒューヒュー。

第2章 海賊ベンソン

キャンプ島を出て、たどり着いた先は水不足の乾いた孤島。「元」海賊たちが住み着く村には、孤独に暮らすインディオの娘がいる。彼女を救ってあげたいけど……？





第2章 1

死の谷

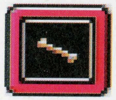
Death Valley

村には水の出る場所が1か所しかなく、人々は今にも干上がってしまいそうだ。村はずれの死の谷に住むインディオの娘に、子供が誘拐されたという。このふたつの事柄は、やはり3人が探し求るクリスタルによってつながっているのだ。

☆カラスに構うな

カラスがいる墓には、この時点では近づけない。近寄るとカラスに突っつかれてしまうからだ。後で分かることだが、この墓は村の財宝を盗んだとされるインディオの墓だ。





骨「犬のエサ」

保安官に会ったときに入手できる。犬に直接与えてしまうとなくなってしまうが、何度でも保安官にもらうことができる。

海賊たちの村へ

船を降りて村へ行く途中に墓場がある。ひとつはカラスが守っている墓、もうひとつは村の英雄である海賊ベンソンの墓だ。

墓を調べてもこの時点では何も起こらないが、ひとまずこのふたつの墓の存在を覚えておきたい。



後に何度か来ることになるのが、この墓場。しっかりチェックだけはしておこう。

保安官から犬のエサをもらう

村に入ってすぐ南の建物の中に保安官がいる。村の子供が死の谷に住むインディオに誘拐されたという。保安官から犬のエサをもらい、死の谷の入口で番をしている犬のエサ入れに入れてあげよう。犬がエサに釣られ、死の谷へのルートが開ける。



ポイントは、犬に直接エサをあげないこと。必ずエサ入れに入れるようにしよう。

死の谷を抜ける

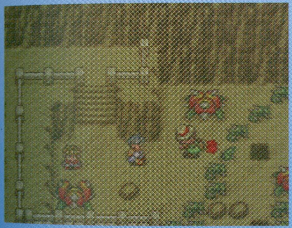
目指すインディオの娘は、死の谷の東のはずれに住んでいる。

ここでは花の化け物を倒しながらルートを作り、進んでいかなければならない。ちょっとしたパズルだと考えよう。

まず下の死の谷のマップを見て欲しい。花の化け物は全部で7体いる。インディオの娘に会うには、このうち6番目までを倒す必要がある。花の根っこにつけてある①から⑥までの番号は、そのまま倒していく順番になっている。倒し方は、まずマックスがモゴモゴと動いている花の根っこをサッカーシューズで蹴る。すると、本体の花びらを開くので、そこをディオンがボールで攻撃。これで根っこもろとも花を倒せる。

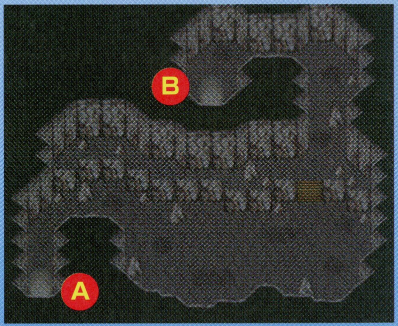
①②は問題なく倒せるはず。③の花を倒すには、マックスがⒶの岩をキックでどける必要がある。そうすれば根っこのそばまで近寄れるようになる。④⑤を倒すには、谷の東側にまわる必要がある。まずBの落とし穴に落ち、次にCに落ちる。これで④⑤の花へのルートが開けるはずだ。ちなみに東の隅にあるラックロックを取るには、落とし穴をD→Eと進んでいけばばいい。

トランシーバーを使いながら⑥の花を倒すと、洞窟へ入れるようになる。3人合流して洞窟へ入ろう。洞窟内のサソリは、ボールを2回当てて倒す。倒した後は必ずラックロックが出るので、回収しておこう。洞窟を抜ければインディオの娘が住む家はすぐそこだ。

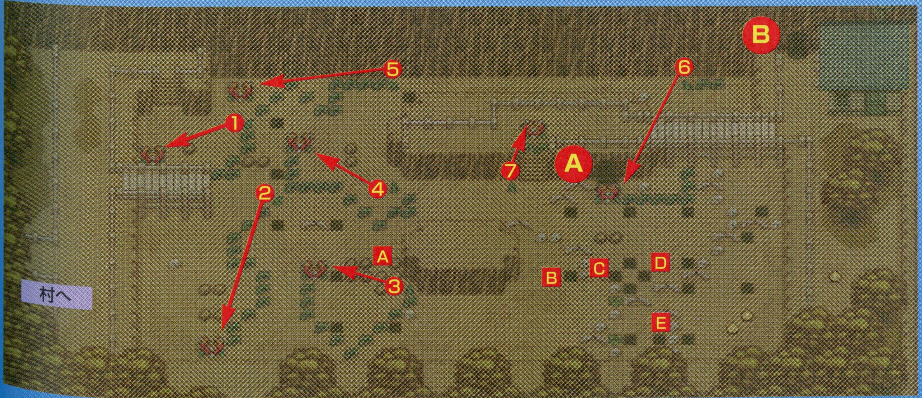


マックスが根っこをキック。ディオンのボールでKO。鮮やかな連係プレーだね。

死の谷の洞窟



死の谷



シスコの家へ

インディオの娘、シスコの家。子供はやはりここにいた。でも村で聞いたウワサと違い、シスコは悪い人ではなさそうだ。彼女から、父親の墓に花を置いてきて欲しいと頼まれる。



子供は死の池で迷子になっていたようだ。シスコは子供を助けてくれたらしい。

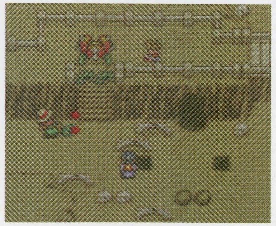
墓場のカラスに花を渡す

シスコにもらった花を、インディオの墓に置く。墓を調べて「チームワーク」で動かしてみよう。謎の写真が出てくる。



シスコの花を置くと、カラスは飛び去っていく。墓に近寄れるようになるのだ。

☆橋の上の花は



死の池で最後に残った⑦の花は、放っておいても移動に支障はない。シスコの家に行くときに近道ができるので、倒しておけば便利。階段の上下にそれぞれディオンとマックスを配置して倒そう。

水道屋に写真を見せると

謎の写真を村の人々に見せてまわろう。村人たちのリアクションが変わっているはずだ。北にある水道屋に写真を見せると、ある紙切れを見せてくれる。そこにはこんな数字が書き込まれている。

10：00、9：30、10：30

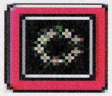
紙切れはアイテムではないので、持っていくことはできない。数字がインディオの「時を操る術」と何か関係があるものだ、ということは想像できると思う。



インディオの墓で手に入れた写真。過去の謎を解く大きな手がかりだ。見せてまわろう。



水道屋のおやじに写真を見せる。おやじは何か重要なことを知っているのだろうか?



たのまれたシスコの花

シスコの家で入手できる。これをインディオの墓に置くと、墓守をやっていたうるさいカラスがどいてくれる。



謎の写真

インディオの墓で入手できる。村のほとんどの人がこの写真を見せることで、普通に話したときとは違った答えを返してくれる。

ブルの生家でお掃除イベント

おばあさんが住んでいる家は、ブルの生まれた家だ。水道屋で写真を見せた後にここへ行くと、お掃除イベントがある。

まず、窓拭き。これは「チームワーク」で3人が肩車を組めばいい。マックスをリーダーにしてからコマンドを使うこと。

次に床の修理。転がっている板を、床の穴の空いた部分に置く。その後に突き出ているクイをハンマーで叩いてやろう。

最後の机の移動は、床の修理が終わっていないと実行できない。やはり「チームワーク」で右端にある机を左端まで引いていく。途中部屋の中央で止まるので、そこからは机の逆側を持つようにして、今度は押す形で机を移動する。

3つの仕事が終わると、おばあさんから屋敷のカギをもらえる。隣にある屋敷の扉を開けるカギだ。



一生懸命お掃除。おばあさんはキング・ブルの母親だけあって、なかなか人使いが荒い?

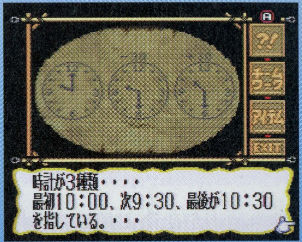


やしきのカギ

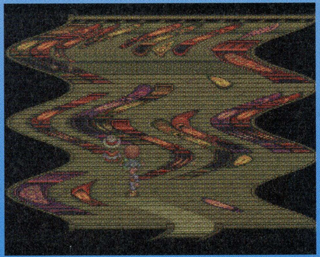
お掃除のごほうびとして、おばあさんからもらえる。開かずの扉だった屋敷の入口で使おう。過去と現在をつなぐことになる重要アイテム。

屋敷へ入りタイムワープ

屋敷へ入り、中央にある柱時計を調べてみよう。時計の長針を動かすことができる。時計は始めに10:00を指している。長針を左に回して9:30、さらにそこから右に10:30になるまで回す。これで隠し部屋に入れるようになる。この時タイムワープしてきたベンソンが出てくるが、外に出ていってしまう。気にせず中に入って、中央にある紫色の時計の長針を同じように回す。これで過去へ行くことができる。



水道屋で見た数字はこれ。この数字の通りに時計の針を動かしていけばいい。



過去へタイムワープ。ちなみに過去から現在へ戻ってくるときも、同じ方法で。

第2章 2

時を超えて

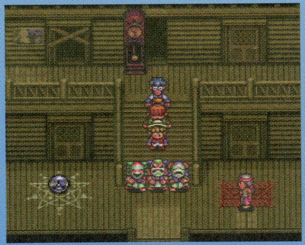
The Magical Grandfather's Clock

屋敷の中のタイム部屋で、過去と現在を行き来するタイムワープが可能になった。ここからは必要に応じて自由に時間を飛び越えながら、謎に挑戦していくことになる。過去と現在のつながりに注意しながら進んでいこう。

インディオ逮捕される

過去の世界にワープしてきたディオンたち。タイム部屋から外に出ると、屋敷の中で縛り付けられているインディオが目に入る。ここでお面をつけた3人組の山賊、マンマート3兄弟が現れる。彼らは屋敷の中にあったクリスタルを盗み出して出ていってしまう。入れ替わりに入ってきた保安官に、インディオは村の財宝を盗んだかどで逮捕されてしまう。

ここまでの展開を確認してから、過去の村を探索していこう。まずは人々の話を聞くことから始めたい。



マンマート3兄弟が現れる。右にいるのがインディオ、左にあるのがクリスタルだ。



インディオは山賊のカシラだと勘違いされ、逮捕されてしまう。救い出さなければ。

ペンギンたちの縁結び

現在の死の池は、過去ではペンギンたちが集う美しい池だったようだ。結婚シーズンを迎えているペンギンたちの縁結びをしてあげよう。池にはまだカップルになっていないペンギンたちがいる。男女で同じ動きをしているものを選んで、引き合わせてやればOKだ。可哀想なことに、最後に必ず男のペンギンが1匹余ってしまう。その





彼が地下の水脈を探すのに役だってくれるペンギンなのだ。



ペンギンたちをくっつけていく。カップルが誕生すると、なかなかいい気分だ。



余ってしまったかわいそうなペンギン君。彼はしばらく3人と行動を共にすることになる。

池のカエルを釣る

ペンギンが仲間に加わった後は、池の葉っぱに乗っているカエルに注目。コイツはジャックのツリザオで釣り上げることができる。葉っぱに乗っているカエルのそばにハリを投げても、カエルは食いついてこない。ハリを葉っぱの上に固定してしばらく待ってみよう。様子をうかがっていたカエルが水から飛び出して食いつくので、そこを引き上げればOKだ。



実際、知らないでやると苦労させられる。しばらく「待つ」というのがポイントだ。

ペンギン池





過去の村

第2章 海賊ペンソン

穴掘りマシーンの設計図入手

池から村に戻り、保安官の建物の近くにいるおじさんに話しかけよう。穴掘りマシーンの設計図をもらえる。穴掘りマシーンの部品があったのは……そう、現在の村だ。設計図を入手したら、現在の村へ急ごう。

その前にペンギンに穴を掘る場所を教えてもらっているだろうか。場所は3つ。①牛がいる近辺、②現在の村で水道屋があるあたり、③村の入口近くの空き地、の3つだ。近くまでペンギンを連れていけばOK。



ペンギンは、地下に水脈がある場所の近くまで行けば、勝手に印を付けてくれる。



設計図だけもらえた。部品があったのは、現在の村の水道屋だ。タイムワープで現在へ。

どこまで値切るか？

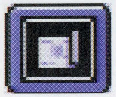
現在の村、水道屋へ。店の隅に放置されている穴掘りマシーンの部品を買う。ここでは店のおやじとの交渉がある。最初はかなりの高値から始まるのだが、詳しいことは下の解説を参照して欲しい。とにかく十数個のラックロックと引き替えに、部品を入手する。そしてその場でジャックの持っている設計図を使い、組み立ててしまおう。完成した穴掘りマシーンは、マックスが持つことになる。



水道屋の隅に置かれている穴掘りマシーンの部品。安く買い叩きたいところだけど……。



値切りの交渉。手持ちのラックロックの数と相談して、良いと思った額で買ってもいい。



穴掘りマシーンの設計図

過去の村のおじさんから入手できる。ジャックがもらえるアイテムだ。穴掘りマシーンを入手するには必要不可欠なアイテム。



穴掘りマシーン　もぐら君

現在の村の水道屋で、ジャックが組み立てる。かなり重いらしく、運べるのはマックスだけのようだ。つまりマックスのアイテム。

☆値切りイベントのメッセージ

水道屋のおやじは、基本的に人のふところ具合（プレイヤーの持っているラックロックの数）を見て、それよりもちょっと少ない値段から交渉を始める。どこまで値切ってくれるかは、そのつど2〜8個のランダムだが、いったん怒らせると部屋を出て再交渉になるため、「もってけドロボー」のメッセージが出たときが買い時といえる。くれぐれもボラれないように。



穴掘りマシーン活用

組み立てた穴掘りマシーンをさっそく活用しよう。もちろん穴を掘るのは過去の村だ。ペンギンにつけてもらった印をひとつずつまわっていこう。他のふたつは問題ないが、牛の近くの場所は牛が居座っているので、穴が掘れない。小人のポリーを使い、牛にイタズラをして、どいてもらおう。

穴が3つ掘れたら、保安官の苦手なものはカエルだ、というヒントが聞ける。ペンギンとはここでお別れだ。



ペンギンがつけてくれた印。そこでマックスの持っている穴掘りマシーンを使えばいい。



ずんずん穴を掘っていくマックス。そのうち、穴の中から水が勢いよく噴き出してくる。

インディオを救え

保安官に捕らえられているインディオを救う。インディオは保安官の建物の中にいる。取り調べの最中なので、入り口は閉まっているが、窓から中をのぞくことはできる。そこで池で釣ったカエルを使おう。カエルに驚いた保安官は、インディオを放って逃げ出してしまう。中に入ってインディオと話すと、クリスタルを奪ったのはマンマート3兄弟で、その居場所を知っているのはベンソンだ、という情報が聞ける。



キビシイ取り調べに耐えているインディオ。保安官はインディオが山賊だと思っている。

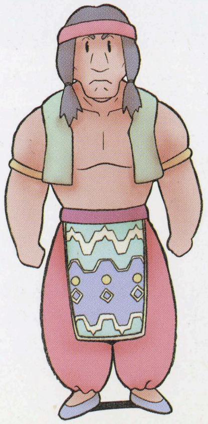


ジャマな保安官には、カエルが効果的。窓の中から乱入させてやろう。



苦労して釣ったカエル

池で釣り上げたカエルは、インディオを救うために活躍してくれる。これも一応ジャックのアイテムである。



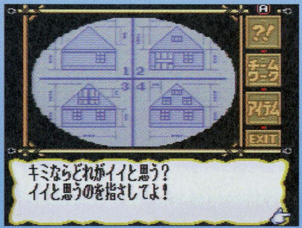
インディオ

時間を操ることができると言われているが、村の財宝を奪った山賊のカシラだと勘違いされる。娘のシスコとふたりで暮らしていた。

ベンソンを捜しだせ

マンマート3兄弟の居場所はベンソンが知っている。ならば、まずベンソンを探し出そう。現在の村で初めてタイム部屋に入ったときに、ベンソンが出てきたのを覚えているだろうか。つまりベンソンは現在の村のどこかにいるのである。

現在の村へ戻ると、村はユーレイの話でもちきりだ。その発信源は、あの扉のない家である。扉のない家は、過去の村で建築中だった。そばにいる大工さんに話しかけると、家の設計を相談される。そこで2番を選んでおけば、現在の村では扉のある(つまり中に入れる）家になっているのである。中に入ってカベにダッシュを食らわすと、ベンソンが落ちてくる。謎の写真を見せれば、一時的に仲間に加わることになる。



過去の村の大工さんとの会話。ここで2番を選べばよい。他の番号じゃだめだ。



謎の写真を見せればベンソンが仲間に加わる。一緒についてきてくれるだけだけど。



天窓からの影は、ベンソンのもの。ここで壁にダッシュすると、ベンソンが落ちてくる。

洞窟は行き止まり

マンマートの居場所を探して、過去の村へ。ベンソンは近道を知っていたようだが、そこは橋がはずされていて使えなかった(ベンソンの洞窟)。他のルートを探すことになるが、その近道はマンマートとの戦いの後、使うことになる。忘れないように。



ちなみにここは、ブルの生家のすぐ左横。橋は向こう側からなら、架けることができる。

ペンギン池へ向かうと・・・

もうひとつのルートをベンソンは忘れてしまったようだ。歩き回れば思い出すということなので、村の中をあちこちと歩いてみる。すると、ペンギン池へ入ったところでベンソンが立ち止まる。どこかに隠された入口があるというのだが……。

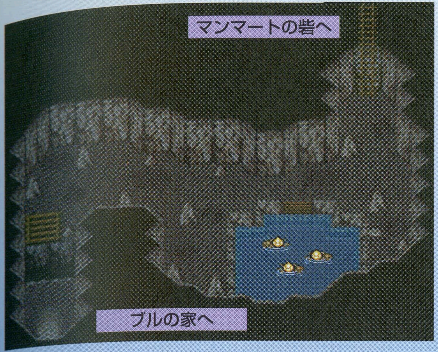


ベンソンは何かひらめいたようだ。でも、砦への入口は埋められてしまっている……。



ダイナマイトを渡される。適当にその辺を爆破してみろ、ということだ。ひえ～。

ベンソンの洞窟



抜け道はここだ

ともかく、池の北の岩肌のどこかに、マンマートの居場所につながる入口があるようだ。適当にダイナマイトを仕掛けてみよう。といっても、岩肌の端から端まで爆破していたのでは日が暮れてしまう。目印がないのがツライが、池の中央あたりにある草むらの右寄りをめどに、ダイナマイトを仕掛けてみて欲しい。正確な場所は、下の写真が参考になるはずだ。



岩肌を爆破してみる。なかなか反応がない。もっと正確に思い出してくれよ、ベンソン。

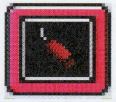


入口はここにあった。1回の爆破で入口が見えたら、もう1回爆破。それで完璧だ。



ベンソン

村の英雄。マーヴェリックのクリスタルを手に入れ、村の財宝とした。海賊でならした英雄だけあって、やることなすこと結構ワイルド。

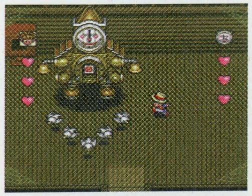


ベンソンのウーンダイナマイト

池のほとりでベンソンからもらえる。数に限りがないので安心して使えるが、後ほどベンソンに返さなければならない。ちょっと惜しい。

☆電気人間現る

過去の世界のタイム部屋の隣で遊べるミニゲーム。今まで紹介スペースがなかったので、ここで紹介する。ロボットの胸の部分が開いたときにボールを3回当てればOK、というゲーム。ロボットの動きが止まったときにロボットの横に移動し、飛び出してくるハトをやり過ごしてから、素早くロボットの懐に飛び込みボールを当てる。他のミニゲームに較べると、アクション性が高くちょっと難しめ。1ゲームに費やす時間も長い。ランダムでもらえるラックロックは最高で7個とおいしいが、ラックロックをためるためなら、他のミニゲームの方が効率はいい。



第2章　海賊ベンソン

第2章 3

山賊の砦

Mang-Mart Bros.

いよいよ山賊マンマートが待つ砦へと踏み込んでいく。砦の中では敵の出現数も多く、ダメージを受けることもしばしば。そんなときはムリをしないように、トマトで回復して仕切直しながら進もう。第2章のクライマックスがここだ。

砦の中へ

砦の中へ入るとすぐにベンソンと別れる。アイテムのダイナマイトも渡してしまう。マンマートのザコがいるが、ヤツラはボールを2発当てれば倒せる。まずは敵を全て消し去ってしまおう。



砦に入ると、ベンソンは3人の道しるべとなるべく、先にひとりで砦を登っていく。



ダイナマイトでケムリを上げるという。それが後ほど迷路での道しるべとなってくれる。



マンマートのザコたち。1発目でお面を吹っ飛ばし、2発目のボールで息の根を止める。

サッカーシューズでキック

中央の木の根本に、レバーがある。これは階段を出現させる仕掛けのレバーだ。マックスにサッカーシューズをはかせてキックすればよい。これで砦の上に登っていくことができる。二つ目以降の階段は、そのままでは登れない不完全な形で出てくるが、これもマックスに1回キックさせれば登れるようになる。ちなみに左側にあるのは滑り台。砦の上に上がってから下に降りるときは、これを利用するとラクだ。あたりまえだが、下から上に登っていくことはできない。



マックスがレバーをキック。この「キック」の存在を忘れていると、ハマってしまう。



これもマックスのキックで完全な階段になる。当然3人はマックスを先頭に進んでいく。



ケムリの見える方角へ

望遠鏡が設置されている台に上る。ジャックが望遠鏡をのぞき、ケムリが見える方角へ移動していこう。台に書いてある数字が5まで増える。そこで迷路は終わりだ。



ここでは右の方角に進め、ということ。ベンソンが示してくれる道しるべとはこのことだ。



台の上の数字に注目。正しい方角に歩いていれば、この数字は5まで増えていく。

ベンソンの洞窟へ

池に浮かんでいるラックロックを取るには、右にある岩をハンマーで叩けばいい。外に出てもう一度入ってくると、ラックロックではなくトマトが取れるようになる。



奥へ進む前にベンソンの洞窟へ入っておこう。ラックロックやトマトを取れるのだ。

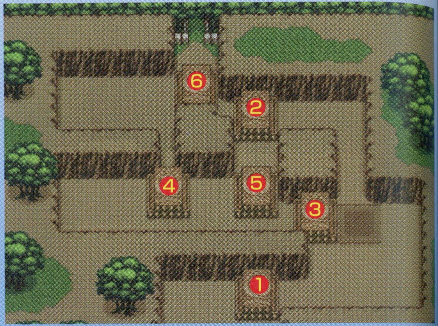


洞窟の奥へ行くと、見覚えのある橋。これを架けておけば村への近道ができる。

チームワークで岩をどかす

あちこちにある巨大な岩を「チームワーク」で動かしながら道を作っていく。

画面上ですべての岩が一度に表示されることはないので、どれから動かせばいいのか、ちょっと迷ってしまうかもしれない。動かす順序は下の写真に示してある通りだ。⑥の岩を動かすと、ベンソンの洞窟へ通じる抜け穴を発見できる。



タイホウでマンマートを狙い撃ち

中央にあるタイホウを使って、砦の上のマンマートと戦う。タイホウの弾丸になるものがないが、それはラックロックを使う。右下の森で10個補充できるが、それでも最低20個くらいは確保しておきたいところ。タマがはずれるとかなりもったいない気持ちになるが、仕方ない。後でミニゲームで稼げばいいので、気にせず撃ちまくろう。砦の上のマンマートをすべて倒せれば、正面の城門が開く。マンマートとの最終決戦への入口だ。



ラックロックは相打ちになってしまうこともあり、かなり消費する。残弾数が気になる？

VSマンマート3兄弟

マンマート3兄弟との決戦。オリに囚われているベンソンの前に3つのスイッチがある。3人をそれぞれのスイッチに乗せると、マンマート3兄弟が現れる。ヤツラはリーダーハットをかぶっているキャラを狙ってくる。そこで、まずマックスかジャックをリーダーにして3兄弟を動かす。リーダーをチェンジすると、ヤツラは一瞬「?」マークを出して混乱する。その時にディオンのボールで攻撃していく。3人同時に動く必要はなく、終始このパターンで戦っていくのが安全だ。

3兄弟を倒した後は、改めてスイッチの上に乗る。ベンソンが出てきて、いつかクリスタルを渡すことを約束してくれる。これで過去の村でのイベントは終わりだ。



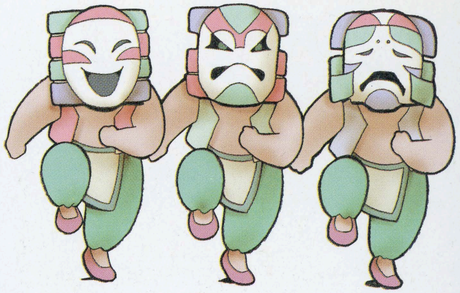
スイッチの上に乗ると、鬼の首でもとったかのようにマンマート3兄弟が現れる。



スゴむ3兄弟。ビビってはいられない。すぐに戦いが始まる。リーダーチェンジの準備。



この「?」マークが出ているときが攻撃のチャンス。ディオンがボールをぶつけよう。



マンマート3兄弟

インディオに罪を着せてクリスタルを盗んでいった山賊。最後の対決の時は、不思議な技で攻撃してくる。

第2章 海賊ベンソン

村には水がいっぱい

過去の村から現在の村へ。

村の景色はガラリと変わっている。3人の活躍で、村は水と緑があふれる豊かな土地に変わっていたのだ。村の東の死の池ももうなく、過去にもいたペンギンたちが水遊びをしている。

花が咲き乱れる村を歩くのは、なかなか気持ちがいい。村の中の建物の配置も変わっているので、一通り村人たちの話を聞いてまわろう。



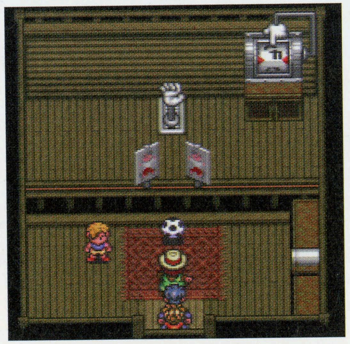
ディオンたちが村の危機を救ったのだ。村を歩いて勝利の余韻を味わっておこう。



水のある村

☆キックでドッカン

水のある村でのみ遊べるミニゲーム。すべてのミニゲームのうちで、最も効率よくラックロックを獲得できると思われる。タイホウで使い尽くしたラックロックを補給しておきたいところ。



ベンソンの墓へ

ベンソンは別れ際に「クリスタルは必ず渡す」と言っていた。ベンソンの墓へ行ってみよう。墓を調べると、3人へのメッセージと思われる一文が。墓の回りにあるパネルを南、北、西、東の順に踏んでみよう。右下の墓が動く。そこを穴掘りマシンで掘れば、ベンソンの約束したとおり、ブルークリスタルを入手できる。

また、ベンソンの墓の横には、名誉回復したインディオの墓が並べられている。



過去の村で別れ際にベンソンに聞いた言葉。クリスタルはどこにあるのだろうか？



ベンソンの墓を調べてみよう。ベンソンは3人との約束を忘れなかったようだ。

先生になったシスコ

ブルークリスタルを手に入れた直後、聞き覚えのある声が耳に入る。インディオの娘シスコだ。インディオの誤解が解けているので、シスコもここでは幼い頃の希望通り、学校の先生になったようだ。

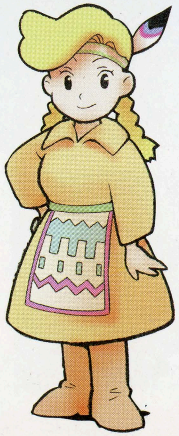
森のはずれには、シスコの教室がある。海賊船へ戻る途中、子供たちとシスコに話を聞いていこう。ここで子供に思わぬ頼み事をされる。先を急がないなら、もう一度村へ寄り道してもいいかもしれない。



ディオンたちがベンソンの墓を調べる前は、シスコもまだ子供たちの所に来ていない。

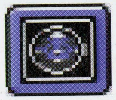


シスコの言葉に、思わずジーナ先生を思い出す3人。なかなか感慨深い名場面、だね。



シスコ

父の無実を信じ続けた、心の優しい少女。最後は本人が夢見たとおり、子供たちに人気の先生となった。



第2のクリスタル

ブルークリスタル。過去と現在を行き来して、歴史を変えてやっと入手できたわけだ。

第2章 海賊ベンソン

コラム 2
ハンマーで集めろラックロック

ダッシュシューズでラックロックを発見できることは知っていても、ハンマーで地面を叩くとラックロックが出てくることを知っている人は、意外と少ないだろう。ここで紹介するもの以外にも、たとえば5章のラストダンジョンの中などにもある。



2章、過去の村。タイム部屋の屋敷を出た赤レンガ前の道。ちょうど土の部分との接点あたり。



1章、ジムのテントの裏にある花の中。ハンマーを入手後、キャンプに戻る人は少ないのでは？



2章、過去の村。パッチーズの家から出たところにある石畳。ちなみに3章にはない。



1章、カラスのいる森の入り口の手前。三角形の芝生があるので、そこを叩く。



4章、ワシの巣がある船着き場。左上の草むらから1個。その下のいちばん小さな草むらから1個。



1章、土管の東にあるドクロ岩の道。その行き止まりの場所に1個。左下のシダの葉の中にもある。



4章、アントバスターの森の中の水たまり。左なめ上の落ち葉がない場所の左側。



2章、現代の村。犬の目の前にひび割れた地面がある。ちょうどタイム部屋の屋敷の前あたり。



4章、「青き者の巣」B2とB4右上の水たまり。クリア後、城の門を出たところの草むらにもある。

第3章　バオバブの木



ジャックの日記より

○月×日（くもり）
今日ボクはゴリラのカップルの縁結びをしてあげた。ちょっとコワかったけど、お互いの声を聞かせてあげたら、すぐなかよくなった。ちょっとうらやましくなっちゃったなぁ。ボクらは男ばかりの3人チームだし。ちぇっ。仲を取り持ってあげたんだから、ラックロックのひとつくらいくれてもいいのにな。ま、いいけど。

第3章 バオバブの木

熱帯独特の濃い緑で覆い尽くされているこの島には、不思議な植物がいる。植物学者でも見たことのない、新種の植物のようだ。この植物が巻き起こす事件には、やはりクリスタルのカゲが……。





第3章 1

謎の植物

A New Plant

たどり着いた島は、熱帯林が迷路のように入り組んだ南の孤島だ。島の住民に話を聞きたいところだが、村までの道のりは長い。途中で見かける不思議な植物が、この章でのカギを握っている。ウィンキーの話を聞いたら、いざ出発。

サルの迷路を抜ける

島に入ると迷路状の道に出くわす。所々でサルが道をふさいでいる。ジャンケン勝負に勝たないと、この迷路は抜け出せない。とはいえ、ジャンケンに負けてもダメージを受けるわけではない。気楽に勝負を挑めばいい。中にはジャンケンではなく、左右の手のどちらにラックロックが入っているか当てろ、というサルもいる。この場合、当てればラックロックをもらえる。



サルが通せんぼをしている。ここは勝負に勝って、1匹づつどかしていくしかない。

不思議な植物が・・・

迷路を抜けて西へ向かうと、植物とそれを撮影しているカメラマンが道をふさいでいる。カメラマンは、この島の植物を調査にきているチームのひとりらしい。話しかけると、謎の植物の写真を託される。それを東のテントにいるマーロー博士に渡して欲しい、ということだ。

ひとまず来た道を引き返し、マーロー博士のテントを訪れよう。



パチパチ写真を撮っている女性カメラマン。マーロー博士の元へお使いを頼まれる。

マーロー博士登場

迷路を出て東へ行ったところにあるテント。そこには島に調査に来たマーロー博士がいる。この章で活躍するサブキャラクターのひとりだ。カメラマンから託された謎の植物の写真を渡すとジシャクをくれる。



謎の植物の写真を渡すと、ジシャクをくれる。ジシャクを使うのは、まだまだ先の話。

サルと綱引き勝負

島を奥へ進む途中、サルたちに綱引き勝負を挑まれる。「チームワーク」で綱を取り、ボタン連打で頑張ろう。サルたちの側は、ピンチになると助っ人が加わる。長期戦になるが、気合いを入れてボタン連打だ。



先に進むには勝負は避けられない。サルチームは勝ち続けていると、体力が落ちてくる。

テープレコーダーを入手

北への道をふさぐゴリラのそばに、調査隊の一員がいる。そのそばにあるのはテープレコーダーだ。ジャックのジャンプでそばまで寄り、テープレコーダーを借りよう。

今度はそのテープレコーダーで、ゴリラの雄叫びを録音する。ゴリラに話しかけた後に、アイテムでテープレコーダーを選べばいい。西にいるイジワルなサルたちに、ボスゴリラの雄叫びを聞かせてやろう。これで西への道が開ける。



まずはテープレコーダーを使って、ゴリラの声を録音。張り切って叫んでもらいましょう。



次に録音したゴリラの声を、サルたちの前で再生してやる。みんなビビって行動不能に。

☆迷路の出口にいるサルは？

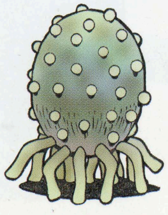
このサルは以後もずっと居座り、ジャンケンの相手をしてくれる。この章の唯一のミニゲームになるのだ。ジャンケンに勝てばラックロック5個がもらえるが、たまにズルイ手を使うことがある。





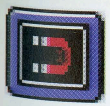
謎の植物の写真

女性カメラマンからもらえる。マーロー博士の所に持っていき、ジシャクに代えてもらおう。実際にどんな写真か見れないのが残念。



不思議な植物

この章のカギを握る意志を持った謎の植物。もとはただの植物だったが、突然狂暴化し、人間を襲いだした。



マーロー博士のジシャク

謎の植物の写真と交換で入手。ジシャクと言えば鉄。それが使いどころのヒントだが、しばらくはこのアイテムのことは忘れていていいかも。



かりっぱなしのテープレコーダー

調査員から入手する。ジャックのアイテム。録音と再生ができる。この章の中ではかなり活躍してくれる重要アイテムのひとつ。



フィリップ・マーロー

植物のことなら何でも知っている生物学者。島の植物を調べるためにやってきた。お堅い学者の先生ながら、お茶目な一面を持っている。

ゴリラのカップルを作る

ボスゴリラの西にいるのは、メスゴリラのマリー。今度は彼女の声を録音する。ボスゴリラにその声を聞かせれば、彼女の方にすっ飛んで行ってしまう。


ペンギンに続いてゴリラのカップルも。これで村へ続く道が通れるようになった。



村へ行くのは後回しにして、ちょっとだけできたてのカップルを冷やかしていくのも一興。

スミス氏の研究所へ

村にたどり着いたら、ひとまず人々の話を聞いてまわろう。

村の西側には、スミス氏の研究所がある。散らばっている書類を調べると、植物関係の文献のようだ。面倒だが、ここはマーロー博士を呼んでこよう。

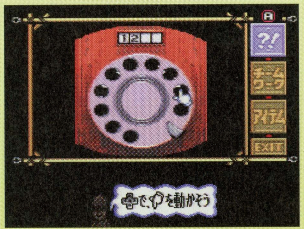
博士を連れてくると、書類を片づけてくれる。書類の下には、何やら掘り返したような後があるので、穴掘りマシーンを活用だ。すると、何やら隠されていたような板キレが手に入る。


書類が散らばっている。急いでマーロー博士を呼んできて、内容を確認してもらおう。

管理事務所へTEL

村の人に話を聞くと、スミス氏は島の奥へ行ったという。追いかけたいところだが、島の奥へ続く道の囲いは閉まっている。管理事務所へ電話すればいいが、その番号が分からない。ここで板キレを使う。管理事務所の電話番号が分かるはずだ。囲いの近くにある電話を使って連絡を取ってから、管理事務所に向かおう。

管理人は、囲いのカギがイタズラぼうずのジャンに盗まれたと話す。ジャンを探し出さなければならない。



管理事務所の番号は1221。囲いの看板に板キレをはめ込んでから、電話するように。

ジャンは誰だ？

管理事務所を出て北へ向かうと、手招きするようにジャンが現れる。建物の中に入ったジャンを追いかけていくと、なんと同じ顔の子供が3人いる。これでは誰がジャンなのか分からない。一度建物の外に出て、横の窓から中の様子をうかがおう。窓は高い場所にあるので「チームワーク」を使って見ることになる。建物の中では3人が動きまわっているのが見えるが、動きが止まった後に、ひとりだけ笑うヤツがいる。そいつがジャンだ。



あの小窓から中をのぞく。ジャンを特定できたら、中に入って囲いのカギをもらおう。

スミス氏を捜して

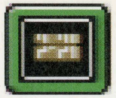
囲いを開けたら、スミス氏を捜しに島の奥へ。しばらく進むと、草の迷路に出くわす。ここは落とし穴が隠されている迷路だ。マックスがサッカーシューズを装備して、草を蹴って足場を確かめながら進むことができる。気をつけていれば穴に落ちることはないと思う。ちなみに穴に落ちると、洞窟「草の落とし穴」（P65）に出ることになる。草の迷路の前後には、謎の植物が出現する。当たるとダメージになるので、ボール2発で倒してしまおう。


マックスをリーダーにして進む。落ちているラックロックもついでに拾っていこう。

洞窟の中では

行き止まりの洞窟の中へ入ると、スミス氏と犬がいる。スミス氏はすぐに洞窟の奥へ消えてしまい、犬が襲いかかってくる。犬はリーダーめがけて突進してくる。3人をバラバラに配置して、犬が突進してきたらリーダーチェンジを繰り返そう。そのうち犬が混乱して「？」マークを出す。この時に素早くディオンにチェンジしてボールを投げつけるのだ。ちなみにディオンのみでもダッシュで動きまわれば、犬は混乱して「？」状態になるぞ。


3回ボールを当てると植物になり、さらに2回当てると倒せる。長期戦を覚悟しよう。



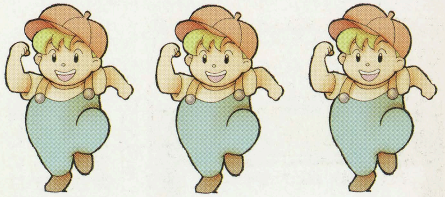
隠されていた板キレ

スミス氏の研究所で入手できる。島の奥へ進む囲いの看板にはめられるアイテム。そこで管理事務所の電話番号が分かるようになる。



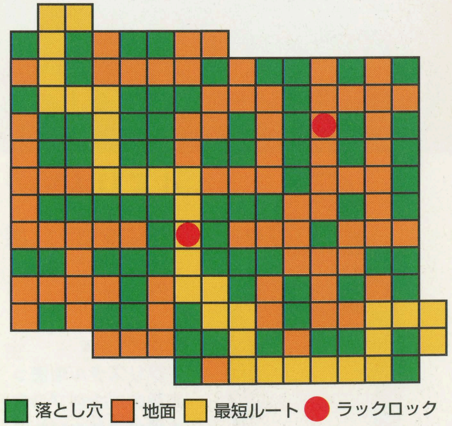
かこいのカギ

三つ子のジャンから入手する。島の奥へと進むのに必要になる。手に入れるのに手間がかかるわりに、使うとすぐになくなる。使いきりアイテム。



三つ子

イタズラが大好きな兄弟で、このうちのひとりがジャンだ。とはいえ、厳密には3人は兄弟ではないことが後に分かるのだが……ま、これはどうでもいいこと。



☆草の迷路の正解ルート

マックスのキックで、ひとつずつ草をけっていく。一度ゴールまで行けば、以後ルートが開いているぞ。

第3章 2

不気味な雨の夜

Who is the Stranger?

島の奥にいたスミス氏の様子がおかしいことは分かった。村に戻りマーロー博士の話を聞こう。謎の植物の正体を知るには、もう少し物語を先に進めなければならない。夜が訪れた村には雨が降り、まさに風雲急を告げる展開になってきた。

洞窟前にいたおやじに会う

スミス氏と会った洞窟の前にいたおやじを覚えているだろうか。村に戻ったら、スミス氏の家に行き、このおやじと話してみよう。スミス氏の家には地下室があり、そこからあの洞窟へ行ける、ということが分かる。しかし地下室の中の入口はカギがかかっていて入れない。そのカギは、スミス氏の研究所にある金庫に入っているということなのだが……。



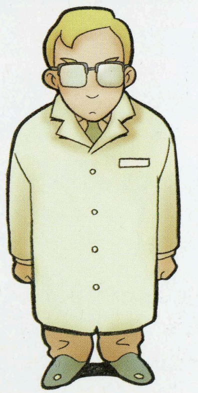
そう、洞窟前であったこのオヤジだ。ただのおやじとナメてはいけない。重要人物だぞ。

ホンモノのスミス氏現る

スミス氏の研究所へ行く。そこでマーロー博士から謎の植物用の武器シオ水スプレーをもらう。さっそく横にある植物に使ってみると、なんとスミス氏が現れる。スミス氏は植物に閉じこめられていたのだ。地下の金庫を見るが壊されている。これは村人に化けている植物の仕業に違いない、ということで、村人の数を確かめるために、村の住人のマイクを捜すことになる。



植物の中から出てきたのはスミス氏。洞窟内のスミス氏は植物が化けたものだったのだ。



スミス

クリスタルを使って島のバオバブの木を異常成長させた研究者。そこから取れる良質のオイルで島の人々の生活を安定させている。



なつかしい穴あきチーズ

スミスの家にいるおやじからもらえる。これでスミス氏の家の2階にいるネズミをおびき出すことができる。マックスが食べたそう？



シオ水スプレー

スミス氏の研究所にあった書類を元に、マーロー博士が作ったもの。ジャックのアイテムだ。謎の植物を一定時間固めてしまうことができる。

ネズミの声をレコーディング

マイクは「ネズミを怖がる」そうだ。マイクを捜す前に、まずネズミを捜す。スミス氏の家に行き例のおやじに会うと、穴あきチーズをもらえる。そのまま2階に上がり壁の穴の前で、穴あきチーズを使ってみよう。ネズミが出てくる。ネズミの鳴き声をテープレコーダーで録音して、村の西はずれの家に住むマイク（らしき人）に聞かせてみよう。村人の数は「マイクとスミスを除いて男5名、女3名」だと分かる。



壁の穴の前で穴あきチーズを使う。チーズにつられてネズミが顔を出してくる。



ネズミの鳴き声を録音。さらにこれをマイクの家で再生すれば、村人の数が判明する。

ボクシング勝負

マイクからもらうコインでボクシングイベントが発生。ここで、レフェリーのジャッキーが女性で、三つ子のうちふたりがジャッキーの子供だと分かる。ふたりはノリの良い音楽を聴くと踊り出すというが……。



ボクシング自体はとてもラク。ガードする必要もナシ。前に出て打ちまくれば勝てる。

再びマイクの家へ

「ノリの良い音楽」ということで、マイクの家にあるジュークボックスでロックを録音しよう。テープレコーダーを使う。

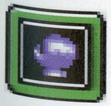


三つ子を踊らせるなら3番が正解。ロックだ。一応他の曲も聴くだけは聴ける。



ナイショの村のコイン

マイクからもらえる。マックスのアイテム。なぜナイショなのかイマイチよく分からないが、ボクシングイベントにはこのアイテムが必要。



パンチグローブ

ボクシング勝負に勝ったときの戦利品。3人のうち攻撃手段を持っているのはディオンだけだったが、これでマックスも戦闘に参加できる。

☆村人リスト

男	・ジャンA ・ジャンB ・ジャンC	・おやじ ・ボクサー ・管理人
女	・お母さん	
？	・赤ちゃん	・レフリーのジャッキー

チェックしなければならない村人のリスト。この時点でさらにチェックが必要なのは、ジャンのうちのひとりと、赤ちゃん、おやじ、管理人だ。

三つ子を踊らせろ

録音したロックを聴かせると、ひとりだけ踊りのリズムが合わないのがいる。その子は実は隣の家の息子だったのだ。家に帰ってしまうが、持ち物の人形を忘れていってしまう。届けてあげよう。



ひとりだけ浮いている。リズムよく踊っているふたりはジャッキーの息子の双子だ。

赤ちゃんは男？女？

人形を届けてあげると、それまで泣いていた赤ちゃんはピタリと泣き止む。つまり赤ちゃんは女の子だったのだ。



泣きやむ赤ちゃん。これで3人の女性はすべて確認できた。残るは未チェックのふたりの男。

親父に弁当を渡す

赤ちゃんのお母さんから、弁当を渡される。スミス氏の家にいるおやじに渡すためだ。でも、これがなぜかふたつ。ともあれ、おやじに弁当を渡そう。激辛のはずだが、おやじはおいしそうに弁当にパクつく。



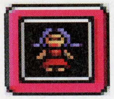
弁当を食うおやじ。この後、お礼にカラのすいとうをもらえる。水筒に入れられるものは？

あの水は海水？

すいとうに入れられる水というと、草の落とし穴で見かけた海水がある。とりあえず、すいとうに海水を入れておこう。

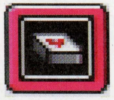


海水は、つまりシオ水。これが役立つのはどんな場面だろう。想像つかない？



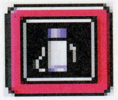
おいてけぼりの人形

三つ子に音楽を聴かせたときに入手できる。赤ちゃんの性別を知るために必要になるアイテム。



かあちゃんのトウガラシ弁当×2

お母さんからもらえる。とてつもなく辛いらしい。2つあるのがミソだが、管理人に食べさせるという謎解きは、ちょっと難しい。



ブキにならないカラのすいとう

弁当を届けたお礼におやじからもらえる。これに草の落とし穴に流れているシオ水を入れて管理人に飲ませるのだが、この謎もなかなか気づけるものではない。

最後に残った人物は？

チェックしてない人物は管理人だけ。まずこの管理人に弁当を食べさせよう。激辛弁当のため、水が飲みたいと言い出す。ここで水筒に入ったシオ水を飲ませる。すると、謎の植物が正体を現すのだ。ここで戦闘になる。この植物はボールでは殺せない。まずシオ水スプレーで動きを止める。その後、マックスのパンチで殴ってやろう。倒した後カギが出てくるが、何とマックスがそのカギを飲み込んでしまう。



やっぱりまともな人にはきつすぎる辛さだった。おやじはおいしそうに食べてたけどね。



シオ水を飲ませると正体を現す。ジャックのシオ水スプレーですぐに動きを止めてしまえ。

ジシャクの使い道はこれ

スミス氏の研究所にレントゲンがある。マックスを立たせると、お腹の中にカギが見える。ここであのジシャクを活用するのだ。うまくカギにくっつけて上に引っ張りあげよう。



マックスのお腹の中には胃しかないように見えるが。ともかく、カギを取り出そう。

村の地下へ

カギを持って村の地下に行く。入口にいる植物にスプレーをかけると、中から管理人が出てくる。話を聞いた後に奥へ進もう。



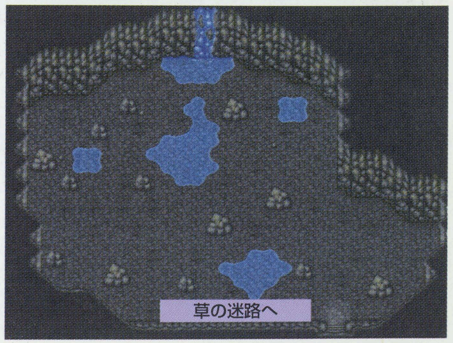
本物の管理人はここにいたのだ。彼は村の宝、クリスタルを横取りしようとしたらしい。



すっぱいカギ

ニセ管理人の植物を倒したときに、思わずマックスが飲み込んでしまう。腹の中から取りだしたので、この名前が付いているのだろう。1回しか使わない。マックスのアイテム。

草の落とし穴



第3章 **3**

村の地下
The Basement

ニセのスミス氏のいる洞窟に入るには、村の地下の入口から行くしかない。ここはさほど長いダンジョンではなく、トラップもそう多くない。ここにたどり着くまでに難しい謎解きが連発した反動だろうか。しかしボスは手強い。覚悟しよう。

ダッシュで電気を発生させろ

洞窟に入ると、ルームランナーのような機械が目につく。さらに先のフロアへ進めるが、そのまま入っても暗くて何も見えず、コウモリにつまみ出されてしまう。

ディオンにダッシュシューズをはかせて、ルームランナーの上でダッシュさせよう。画面右下でカウントされているのは、ダッシュで発生した電気の点灯時間だ。60秒が上限なので、そこまで達したらリーダーをマックスに切り替えて、マックスを単独で次のフロア、村の地下2に進ませよう。

村の地下2は迷路状になっている。植物をパンチで倒しながら奥まで進む。途中で電気が切れそうになったら、トランシーバーでディオンに切り替え、ダッシュで電気をためる。迷路ではコウモリにジャマをされるが、これは十字ボタンを左右に振って振り払うことができる。

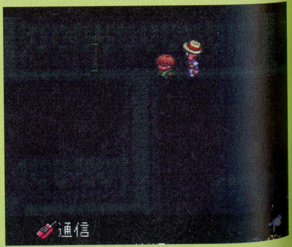
フロアの奥にはスイッチがある。これを下に降ろすと、フロア全体に電気が供給される。そうなればもうディオンにダッシュをさせる必要はない。3人を合流させよう。迷路の奥にあるビンのアイテムは、体力を完全に回復してくれるものだ。ツリザオで取れるが、体力が減っているときでないと取ることはできない。



ルームランナーの上でダッシュ。歩くだけではだめ。60秒まで目一杯電気をためよう。



マックスが迷路を進んでいく。ウロウロしている植物はパンチで倒してしまおう。



電気の残量が乏しくなったら、トランシーバーでディオンに切り替えて、またダッシュ。



迷路の奥のスイッチを押せば、迷路全体に電気がともる。3人を合流させよう。

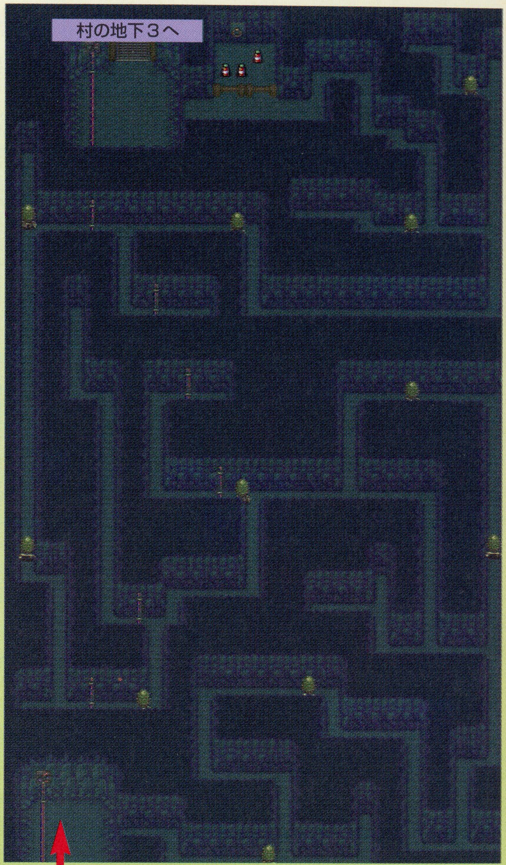
村の地下・2



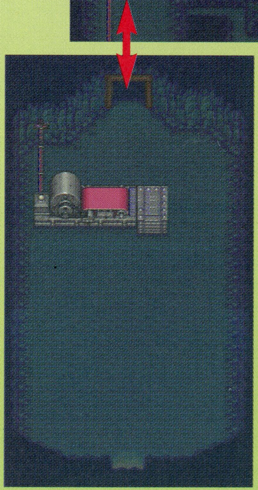
こってりドリンクの奥に、あやしげなリングを発見。ツリザオで引っかけろ。



天井からラックロックが降ってきた。苦労してたどり着いたゴール地点は、サービス満点。



村の地下・1





やっかいなのは、明るくしてあっても出てくるコウモリ。十字ボタンで振り払うしかない。

ネズミの橋を作る

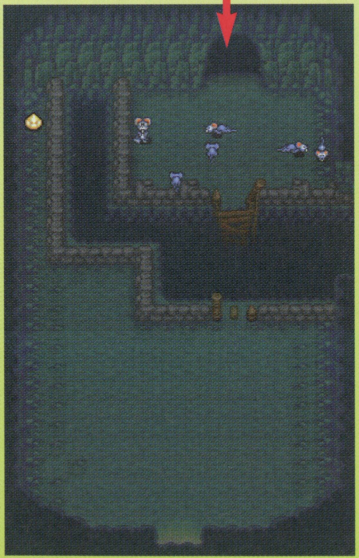
迷路を抜けて村の地下3のフロアに出る。溝が大きく口を開いているため、次のフロアへ行くには工夫が必要だ。次のフロアへの入口の前で、ネズミが走り回っている。ここにツリザオを投げ、ネズミが数珠つなぎになるのを待って、橋がわりにしよう。

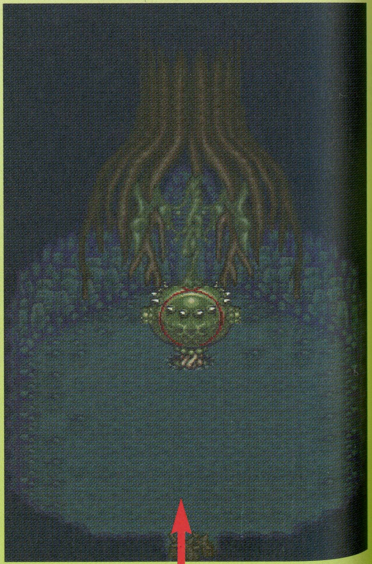
注意したいのは、最初に引っかかるネズミがサイズの大きい親ネズミでないと、うまくつながらない点。親ネズミの動きを見て、上手くタイミングを合わせてツリザオを振ることが大切だ。



橋を壊した責任を取って、橋になってもらいましょう。親ネズミを狙ってツリザオを振れ。

村の地下・4





村の地下・3

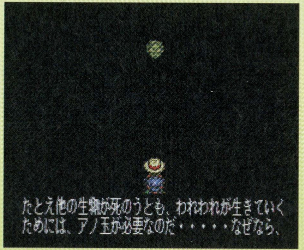
植物ボスと対決

村の地下4で最後の植物、ボスキャラと対決だ。アクション性はかなり強まっており、敵の弱点をつかめないと先にこちらがやられてしまうことになる。

まず第1段階。本体から3本のツルが伸び、飛び道具でこちらを狙ってくる。3本のツルのうち1本は「顔」がついており、それが弱点になっている。中央で待ち、本体の真ん中から「顔」が出てきたときのみ、ボールで攻撃する。その他の場合は左右に逃げていればいいだろう。

「顔」に3発ボールを当てたら第2段階。今度はツルが地中を動きながら、ときおり地上に出て攻撃してくるタイプ。ツルは地上に出たときに、先っぽの口を開けているものと、そうでないものがある。口を開けていない方が弱点で、それをマックスのパンチで狙い撃ちしよう。ツルは地中を動いているときでも触れればダメージになってしまう。ここはマックスが単独で動き、他のふたりは端に寄っていた方がいいだろう。

最後の第3段階。敵は本体だけになる。吸い込み攻撃が強烈だが、これはホイッスルで3人を合流させれば耐えられる。そのうちバクダンを吐き出すので、そのうちのひとつをシオ水スプレーで固め（ジャック）、敵めがけてキックしてやろう（マックス）。一撃で倒すことができる。



他の植物の養分を吸収しないと生きられない。そのためにクリスタルが必要だったのだ。



第1段階。本体の中央に「顔」が出てきたときにボールを投げる。あせらずにいこう。



第2段階。口を開けていないツルをパンチで狙う。地中での動きから目を離すな。



バクダンをスプレーで固めて、最後にキック。ジャックとマックスの連係プレーだ。



第3のクリスタル

イエロークリスタル。植物ボスは、内部にこのクリスタルを抱えていたようだ。

☆借りたものは返さなきゃ

この章ではさんざん活躍してくれたテープレコーダー。これは借りたものだった、ということを覚えているかな。船に帰るまでに、返しておこう。ジーナ先生の評価点があがる。



コラム 3

もっと集めろラックロック

ダッシュシューズでぶつかりまくった、ハンマーで叩きまくった、もちろん宝箱はチェックした。そんなラックロックコレクターでも、ここで紹介しているものは忘れがち。見えない場所に置いてあったり、意外な人がくれたりするのだ。



3章、マーロー博士のテントの裏側に、またまた10個。まさか博士のものではないだろうな。



1章、船の出発前。あわてて出航しないで、一度キャンプに戻ってみよう。2号テントに10個ある。



草の中に隠れていることもあるので、マックスのキックで。ここはマーロー博士のテントのそば。



2章、カラスが守るインディオの墓の、右にある木の陰に隠れている。ここでも10個。



3章、草の迷路の奥のニセのスミス氏がいた洞窟手前。左の草むらをチェックしよう。



2章、畑をたがやしているおやじのそばでじっと待つ。5回クワを振れば、ラックロックが出てくる。



4章、王様の寝室。地下のスイッチでせんぷうきをオフにすれば忍び込める。1個入手。



2章、ベンソンからダイナマイトを手に入れたら、村にいる海賊に使ってみよう。ちょっと残酷？



4章、クリスタルをワシから取り戻したあと、再び王様に会いに行けば、なんと50個入手！

第4章　リリパット王国

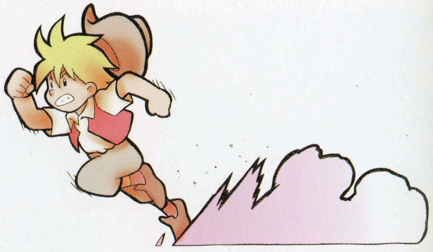




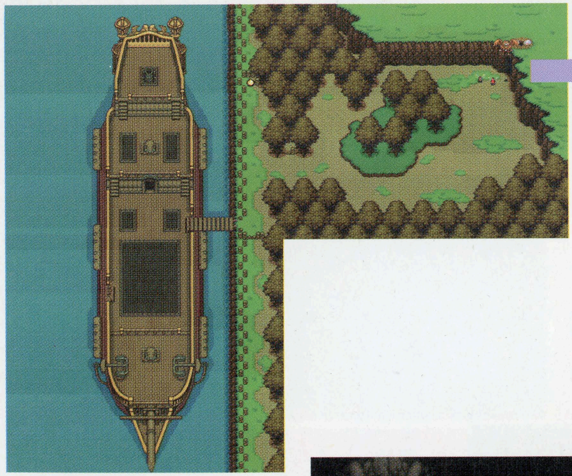
○月×日（くもり）
ポリーのうちへ案内される途中で、タマゴを探しているワシがいた。ワシはタマゴを盗まれて怒っていたみたいだ。襲われている小人がいたけど、ポリーが助けてあげた。ワシの足をくすぐって追い払っちゃったんだ。ポリーって勇気あるんだよなぁ。でも、巣にあったワシのタマゴ、大きくておいしそうだったな……。

第4章 リリパット王国

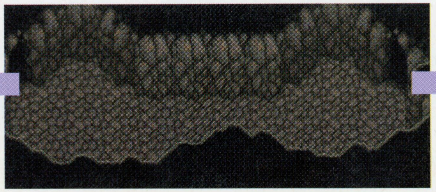
第１章で出会った小人のポリーを覚えているだろうか。この章の舞台ギンガム王国は、そのポリーの故郷。人々が小さく、昆虫たちが巨大。そんなサイズの逆転現象に、この国の王様は悩んでいる。



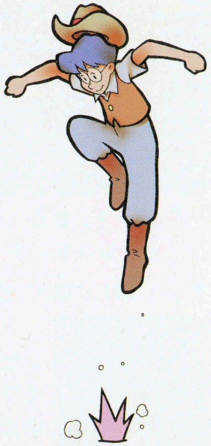
船着き場



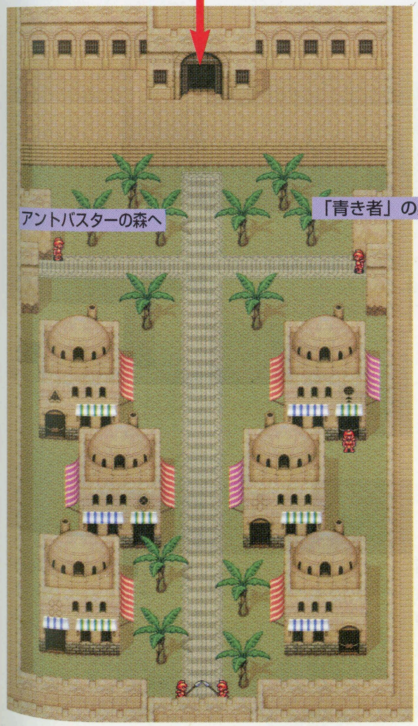
洞窟



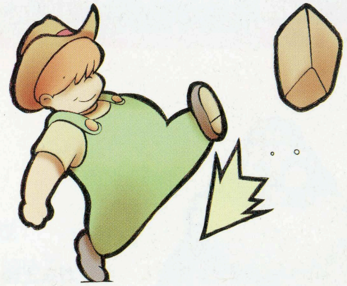
城の中







城下町



第4章 1 王女ポリー

Princess Polly

第3章では登場しなかったポリーだが、この章は彼女の活躍で幕を開ける。ポリーは、小人の国から「巨人」を捜して旅をしていたらしいのだ。彼女の捜し出した「巨人」とは、もちろんディオンたち3人のことなのだが……はてさて？

巨大な鳥が襲いかかる

船を降りて東に進むと、ワシに襲われている2人の小人に出くわす。助けを求められるので、アイテムでポリーを使ってあげよう。彼女は巨大なワシをあっさり撃退する。襲われていた2人の小人とポリーはお互いを知っているようだ。話を聞くと、ポリーは小人の国、ギンガム王国のお姫さまだった、ということが分かる。2人の小人はその国の重臣、ハザンとサルモだ。



そう、第1章でポリーを助けたときだ。アイテムでポリーを選んで使ってあげよう。

3人が小人に？

ポリーは「巨人」捜しの旅に出て、3か月間も国を離れていたらしい。そして捜し出してきた「巨人」がディオンたち3人なのだ。鼻高々で故郷に帰ってきたポリーだが、城へ向かうまでの洞窟の中まで進んだ所で、いつのまにか3人まで小さくなってしまっているのに気づく。ポリーは怒るが、これはどうしようもない。ひとまず城へ行ってみよう。



ポリー、ハザン&サルモは怒って先に城に帰ってしまう。後を追って城へ入ろう。

罰を与えられてしまうが・・・

城下町に入ったところで、3人は城の兵士たちに捕まってしまう。王様の前まで連行されるが、なんでも「姫ポリーをかどわかしたので罰を与える」ということになったらしい。王様の横に座っているポリーは、3人が小人になってしまったのがいまだに信じられない様子。左にいるサルモの話を聞いたら、最後に右にいるハザンに話しかけよう。牢のある城の地下に連れていってくれる。



国王はギンガム3世という。ポリーのお父さんだ。いたくご立腹の様子だけど……。



罪をつぐなえって言われても、僕らが何をしたって言うの？ このあたり一方的な展開。

ハザンからの依頼

ハザンについて地下へ行く。そこでは、その国の人々が恐れている「青き者」がオリに入れられている。「青き者」とはアリのことだったのだ。ハザンからは、アントバスターを作るための材料を集めてきて欲しい、と依頼される。アントバスターとは「青き者」専用の特殊武器のことだ。

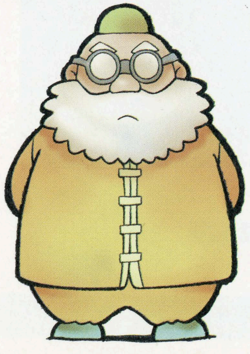
材料は森にあるらしいが、3人一緒に捜しに行くことはできない。誰かひとりは必ず城の地下へ残らなければならないのだ。



森に材料を探しに行けと言われる。森は城下町の西の出口から出れば行くことができる。

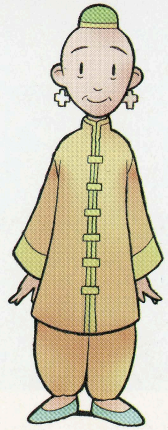


地下室の黒板に書かれているアントバスターの材料。5つあるので確認しておこう。



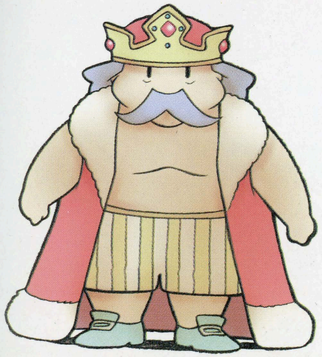
ハザン

ギンガム王国の大臣。「青き者」を倒すためにアントバスターの製造を試みている。国王とは違い、ひそかにディオンたちに期待している。



サルモ

元ギンガム王国最強の戦士。でも今はなぜか女の人の言葉を話す。男勝りのお姫さま、ポリーのお目付役に任ぜられている。



ギンガム3世

ギンガム王国の王様。ポリーのお父さんだ。暑がりなので、いつもパンツの上にガウンをはおっただけの姿で歩き回っている。

☆セザールの絵画法

この章後半のお絵かきイベントは、この絵画法を知っていないとクリアできない。まだ先の話になるが、地下室でこんなものがあった、くらいに頭にとどめておこう。

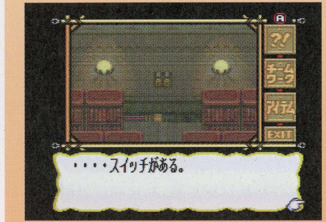


地下の資料室をチェック

城の地下には資料室と呼ばれる部屋がある。兵士がいるため奥へは入れないが、中央に見えるスイッチと左右にある「セザールの絵画法」をチェックしておこう。



兵士がいるため、この時点では奥までは入れない。ひとまず部屋の中をチェックする。

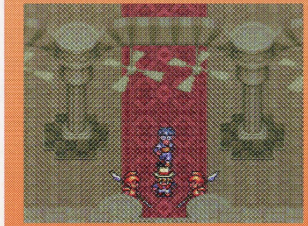


このスイッチは後で使う。ここでは、ここにスイッチがある、ということだけ覚えておこう。

城下町へ出る

森へ行く前に、ギンガム王国の城下町を歩いてみたい。もちろん、この時も城の外に出られるのは3人のうち2人だけだ。ひとりは必ず地下の牢屋に残っていなければならない。

城下町にはお店や宿屋などがある。これからこなす森の中のイベントでは、これら町の中のショップに行かなければクリアできないものもある。どんな店があるのか、一通りは確認しておこう。森へ入っていくのはそれからだ。



3人揃っていると、まずこの城から出ることができない。ひとりは牢屋の中へ残しておこう。

城下町その①宿屋

RPGではないので、ここの宿屋で一泊して体力回復、ということはできない。ただセーブ後にゲームを再開するときは、船の中、もしくはこの宿屋から始めることになる。一応、宿屋のおかみさんとお話しすることはできる。



宿屋とはいえ、ここで休むことはできないようだ。一泊くらいしてみたいねぇ。

城下町その②キャラメル屋

ここには後の謎解きのヒントがある。ひとつは踏むと爆発するボンバーボール、もうひとつはキャラメルのオマケだというロボットの動きだ。チェックしておきたい。



キャラメルのオマケはグレートメカ3号というロボットのおもちゃらしいが……。



子供がグレートメカ3号で遊んでいる。必ずカーソルを合わせて調べてみること。

城下町その③画家セザールのアトリエ

国王のお抱え画家、セザールのアトリエ。この時点ではこの建物に入ることはできない。入口の前で番をしている兵士に話すと、サルモもこの中にいるという。

イベントが発生する匂いはプンプンだが、ひとまずアントバスターの材料を集め終るまでは、ここのことは放っておいていい。紛らわしいが、この章の後半のイベントの伏線がここで張られているのだ。つまり、サルモにもしばらくは会えない。



アントバスターのイベントをクリアするまでは、何回話しかけても答えは同じ。

城下町その④なんでも屋

あやしげな品物が置かれているお店。カウンターに3つの品物があるが、これらは売り物ではない。何かのアイテムと交換で手に入れられる物だ。この時点では、交換できるアイテムはないので、店の品は手に入れられない。森の中で手に入る、あるアイテムとだけ、交換に応じてくれるのだ。ちなみにカウンターの奥には、もうひとつ品物が置いてある。それを見逃してしまうことのないように。



手持ちのアイテムでは、交換に応じてくれない。どんな物があるのかだけチェックしておこう。

第4章 2 アントバスター製造法

How To Make The Ant Buster

ハザンに頼まれたアントバスターの材料を探しに森の中へ。森の昆虫たちを相手に、ひとつひとつ謎を解いていかなくてはならない。ここでは常に3人のうちの2人で行動しなくてはならない。どの組み合わせで行くかも重要なポイントになるのだ。

目指す材料は5つだが・・・

アントバスターの材料は5つ。ならば謎解きのイベントも5つかと思いがちだが、そうではない。その後のお絵かきイベントで使うアイテムも同時に集めることになるので、8つのイベントをこなすことになる。

それらのイベントの糸口は全て森の中に点在しており、どのイベントからクリアしていっても構わない。つまり順不同だ。優先順位も特にないので、目についたものから取りかかっていく、という感じでいいと思う。ただ常に任意の2人のキャラで行動しなければならないため、例えばジャンプが必要なイベントだと、ディオン&マックスの組み合わせではクリアできないことになる。キャラは、イベントに合わせてチェンジしていこう。



城下町から、いざアントバスターの材料集めに出発。上空には、タマゴをなくしたワシが……。





マップ上の赤い矢印に注目。ここは木に隠れて見えない通路になっているのだ。

アントバスターの森



電線をたどっていくと・・・

森の中へ入ると大きなカエルがいる。そばには切れた電線があり、そこから水たまりに電気が漏れてしまっている。カエルは水浴びができなくて困っているのだ。そこでまず電線をたどってみよう。すると、城の地下のスイッチにつながっているのが分かる。スイッチを切り替えたいところだが、それには、その係の兵士に許可を取らなければならないようだ。まず5番の兵士を捜して城の1階へ上がる。



森の中の電線をたどっていく。そのまま城の中へ。おおもとのスイッチは地下にある。



水に入れないカエルは困っているようだ。助けてあげればカエルのしっぽをくれるかも。

カエルに電気をおみまい

5番の兵士の後は7→8→12→6とたらい回しにされるが、ようやくスイッチを動かせるようになる。兵士の位置と番号は下の図を見て欲しい。右側のスイッチを下に落とせば電気は切れる。カエルに会いに行くと水浴びをしている。先の約束をトボケるので、トランシーバーで地下牢にいる仲間を動かし、もう一度スイッチを入れよう。電気ショックをみまわれたカエルは、今度こそ約束を果たしてアイテムをくれる。



そらっとぼけるカエル。トランシーバーで地下牢に残っているキャラにチェンジ。

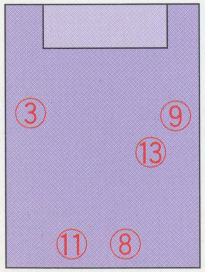


スイッチを元に戻してやろう。水浴びしているカエルの目を電気ショックで覚ましてやる。

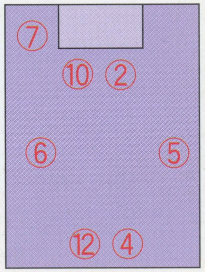
☆兵士の番号

結局5番ではなく、6番の兵士が許可をしてくれる。

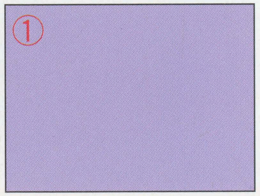
▼城の外

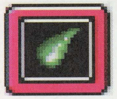


▼城1F



▼城B1F





電気ビリビリカエルのしっぽ

アントバスターの材料のうちのひとつ。カエルがおたまじゃくしだった頃のしっぽらしい。ハザンのところへ持っていこう。

クイズにチャレンジ

むらさき色の昆虫はうんちくマル虫。この虫のいるエリアに行くには溝を越えないといけないので、ジャンプができるジャックがいればOKだ。4匹のマル虫がギンガム王国に関するクイズを出す。4問正解すれば、アイテムうんちくマル虫のヌケガラが手に入る。4問連続で正解する必要はないが、間違えるとダメージを受けるので体力の少ないときは気をつけること。クイズの答えは下を参照のこと。



問題はギンガム王国内の事柄。3秒という制限時間もある。全問正解というわけには……。



このアイテムは、このまま持っていても意味がない。町のなんでも屋へ行こう。

☆うんちくマル虫クイズの答え

- ポリーの座っていたイス→ブルー
- 男なのに女ことばをしゃべるのは→サルモ
- ギンガム国王は何世→3世
- 国王のパンツのガラは→ストライプ
- ポリーは何と呼ばれている→じゃじゃ馬
- 小さくなったワケは→例の玉が城にあるから
- サルモの身長は→4キャラメートル
- せんぷうきの数は→20

街のなんでも屋へ

マル虫のぬけがらをもらったら、町のなんでも屋へ行こう。ここで、カウンター内にある犬小屋とマル虫のぬけがらを交換するのだ。一応、他のおかしな商品と交換することもできる。



これに気づかないとハマってしまう。正解を知っていればなんてことはないのだけど。

カタツムリの「家」と交換

森の中の池にいるカタツムリのところへ犬小屋を持っていく。これで中古の森のカイガラを入手できる。



なんでも屋の他の品では、気に入ってもらえない。こだわりのカタツムリなのである。



うんちくマル虫のヌケガラ

クイズに4問正解するともらえる。クイズに挑戦でききのはジャックだけ。



まともな犬小屋

町のなんでも屋にある。マル虫のヌケガラと交換できる。



中古の森のカイガラ

アントバスターの材料。森のカタツムリから入手できる。

クモ4兄弟1番目のバン

大きなクモの巣の上にいるのが、クモ4兄弟の長兄バンだ。このバンとの戦いは、必ずディオンとジャックで挑むこと。

銀のイトマキを持っているのは分かるが、クモの巣の下からでは相手になってくれない。上に上がらなくてはダメだ。画面左上に高台になっている部分がある。ここからクモの巣の上に上がることができる。

上に上がれば、かかってこいと言わんばかりに即座に対決が始まる。体力の残りを確認してスタート。



クモの巣の上に上がると戦闘開始。体力が減っていたら、事前に回復しておこう。



まずディオンのボールをブチ当てる。マトが大きいので苦労することはないはずだ。

ツリザオとボールで対抗

装備させるアイテムは、ディオンがボール、ジャックがツリザオだ。まずディオンがバンにボールをぶつける。するとバンの動きがしばらく止まるので、ここでジャックにチェンジ。ツリザオで銀のイトマキを狙うのだ。うまく引っかかれば、そこで勝負が決まる。

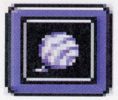
バンは体当たりで攻撃してくる。体力が少なくなったらムリをせずに、いったんクモの巣から降りて、池のトマトなどで回復してから、また戦いに臨もう。



ジャックのツリザオで銀のイトマキを狙う。素早いリーダーチェンジがポイントだ。



イタズラとは、画家セザールを襲ったことだと思われる。しばらく後で判明するけど。



クモの兄きの銀のイトマキ

アントバスターの材料のひとつ。ディオンとジャックで取ることになる。クモの巣の上でのバンとの対決で入手する。

ハチミツおやじと話す

森の中で唯一地下に潜れる場所がある。地下にはハチミツおやじがいる。ディオンでしか話しかけることができないので、必ずディオン+もうひとりで地下へ。

おやじは、上を飛んでいるミツバチがハチミツを落としてくれるのを待っているのだという。地上に上がって、ハチミツおやじがいたあたりに行ってみよう。3匹のミツバチがせっせと花のミツを運んでいるシーンに出くわすはずだ。



森の地下では、おやじより左には入れない。左にはハチミツのツボが置いてあるのだ。

森の地下



ボンバーボールをハンマーで叩け

地上には、キャラメル屋で見かけたボンバーボールが置いてある。さらにその近くに穴が3つ空いており、下をのぞくとハチミツおやじのツボが見える。ミツバチが花からミツを取って巣に帰っていくときに、ボンバーボールを破裂させよう。驚いたミツバチがハチミツを穴に落としていくのだ。

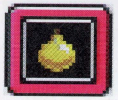
ハチミツを落とさせたら、落ちた穴から下を確認しておこう。黄色いツボが2つ並んでいる左側に入っているはず。確認したら、ハチミツおやじの場所へ行こう。



ボンバーボールは踏んだだけでは破裂しない。ハンマーで叩いて破裂させよう。



うまく穴に落としてくれるようなタイミングでボンバーボールを叩く。影がポイント。



おくびょうバチの金のしずく

アントバスターの材料のひとつ。ディオン+残りふたりのうちどちらかで取る。爆発音でハチをビビらせてミツを落とさせる、という設定。

第4章 リリパット王国

ミノムシにシオ水スプレー

木にぶら下がって回転しているミノムシ。森のコートは、このミノムシが持っている。しかし、話しているだけではなんの展開もない。かなり悩んでしまうところだが、シオ水スプレーを使用すればいい。中央のミノムシにスプレーをかけると、怒って暴れ出す。そこにボールを3回ぶつけてやろう。シオ水スプレーで「コート」を汚してやる、という理屈なのだ。この謎解きはちょっと難しかったと思うが、どうだろう。



ここからシオ水スプレーを思い出せたら大したもの。もうその存在を忘れてたでしょ。



装備してBボタンで噴射。つまりジャックがいなくてはこのイベントはクリアできない。

クモ4兄弟2番目のブン

絵の具の入手イベント。ダッシュシューズをはいたディオンを使って行う。

トラックのような円形に近いコースを、クモと競争して勝てばいい。もちろん、スタートからゴールまで、Bボタンでダッシュし続けなければいけない。あまりにもシンプルなのでコツというほどのものもないが、とにかくコースの内側を曲がることを心がけよう。ちょっとでもアウトにふくらんでしまうと負けてしまう。



ディオンがいないと「なわばり」に入れてもらえない。ディオン専用のイベントだ。



2周して先にゴールすればいい。スタート位置はクモと重ねてギリギリまで前に出よう。

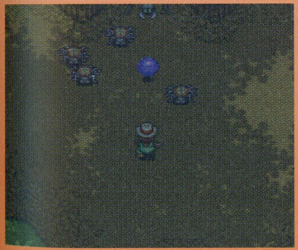
クモ4兄弟3番目のベン

絵の具の入手イベント。サッカーシューズをはいたマックスを使って行う。

左右に移動するうんちくマル虫の間をぬって、クモのいるゴールを狙う。うんちくマル虫は複数で動いているので、ゴールまで抜けるタイミングは一瞬だ。辛抱強くその瞬間を待って、ボール代わりのうんちくマル虫を蹴り込もう。失敗しても何回でもリトライできるので、チャンスとみたらどんどんシュートを撃っていこう。



ベンのいるエリアには、マックスがいないと入ることができない。マックス専用イベント。



マル虫の間を抜けるタイミングが来るまで、じっと待つ。制限時間はないから安心。

クモ4兄弟末っ子のボン

絵の具の入手イベント。ジャンプブーツをはいたジャックを使って行う。

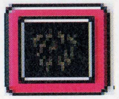
3方向に飛ばされるラックロックを、ジャンプしながら60秒間に20個取ればクリア。ジャンプのタイミングと間合いを合わせないと、ラックロックは取れない。それればかりか地面にいるクモに触れるとダメージ状態になってしまい（ライフは減らない）タイミングが狂う。正確な操作が命だ。絵の具イベントでは最も難しい。



ジャンプを使わないと行けない場所にある。つまり、ジャックの専用イベントだ。



ときにはあきらめることもかんじん。ヘタに動くより、カンに頼るのも手だ。



おしゃれミノムシの森のコート

アントバスターの材料のひとつ。ジャック＋ディオンのコンビで行くといいだろう。つまりシオ水スプレー＋ボールのコンビネーションだ。



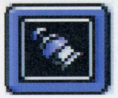
赤い絵の具　ハケ付き

クモ４兄弟のブンとのなわばりレースで勝てば入手できる。対戦するのはディオン。



緑の絵の具　ハケ付き

クモ４兄弟のベンとのうんちくマル虫のＰＫ戦に勝てば入手できる。対戦するのはマックス。



青い絵の具　ハケ付き

クモ４兄弟のボンとのジャンピング黄色い石集めゲームに勝てば入手できる。対戦するのはジャック。

第4章 3 青き者の巣

Queen Ant

アントバスターの材料を集め終わり、ホッと一息ついたところで、物語は一気に進展していく。これまで姿を見せなかったポリーが「青き者」の巣へ自ら乗り込んでいくのだ。もちろん、ディオンたち3人もポリーを追って、地中深く進んでいく。

セザールの家で絵を完成させる

アントバスターの材料をハザンに渡し終えると、セザールのアトリエに入れるようになる。怪我をしたセザールに代わって、国王の絵を完成させるのだ。国王のガウンの色を確認するには、城の地下の資料室のスイッチを、右を下に、左を上にする。これで国王の部屋に入れるようになる。さらに資料室にあるセザールの絵画法を見て、どういう順で絵の具を塗ればガウンの色になるのか確認しておこう。ここまで準備ができれば、あとはセザールに会って「チームワーク」を選べばいい。ちなみに絵の具を塗る順番の正解は青→赤→緑だ。



セザールは手を怪我して絵の具を盗まれたという。そう、森の中のクモ4兄弟のしわざだ。



「チームワーク」で絵を完成させる。これが終われば、いよいよ最後の「青き者」の巣へ。

ポリーを追って洞窟へ

セザールのアトリエを出ると、兵士と共にポリーが登場する。「青き者」の巣へ向かうという。追いかけたいが、まずこの時点で入れるようになったポリーの部屋へ行って、サルモの話を聞こう。その後に東の出口から「青き者」の巣へ向かうのが手順。



ハザンがポリーを止めるが聞き入れられない。アントバスターは完成したようだ。



ポリーの部屋の置き手紙。部屋の中にはサルモがいる。ここからポリーを追いかけよう。



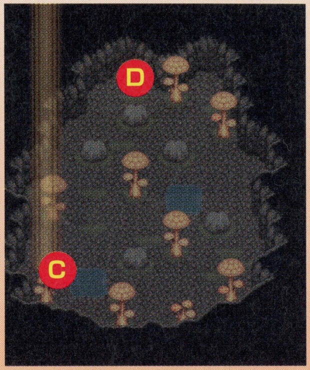
王様にも寝耳に水の話だったようだ。ハザンはどうやらポリーと一緒に戦いに行ったようだ。

青き者の巣

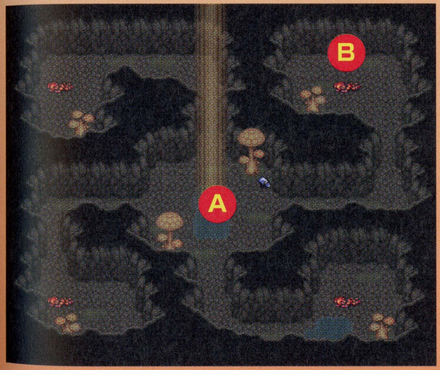
B1F



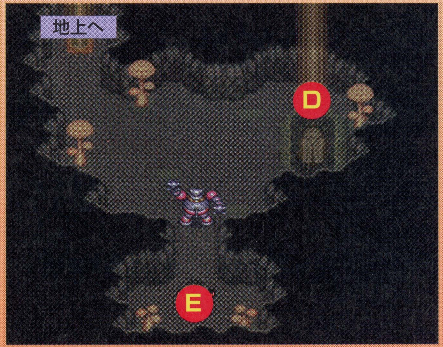
B4F



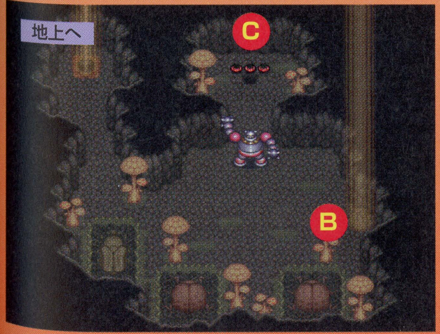
B2F



B5F



B3F



B6F



ソルジャーブルーを入手

洞窟「青き者の巣」へ入る。
3人のすぐ後を追ってソルジャーブルーを持った兵士が入っていく。ソルジャーブルーは、兵士だけに効く薬品。兵士は入口付近にいた負傷兵を回復させてから、勇ましく洞窟の奥へ進んでいく。
と思いきや、兵士は隣の部屋であっさりアリにやられてしまう。その時にソルジャーブルーは下のフロアに落ちてしまう。
傷ついた兵士にソルジャーブルーと負傷兵の救助を依頼されるので、まず下のフロア、地下2階へ降りてソルジャーブルーを入手しよう。



兵士以外には効かない。つまりディオンたち3人には効果はないわけ。どうしてぇ〜。

穴掘りマシーンでB2Fへ

B2Fの兵士をソルジャーブルーで救助していこう。救助できる兵士は合計4人。右上の兵士を助けたその場で穴掘りマシーンを使えば、B3Fへのルートが開ける。



兵士たちは皆反応がないが、死んではいない。ソルジャーブルーを使ってあげよう。



すべての兵士を助けたら、右上の兵士が倒れていた場所から下に。

ロボットのゼンマイを狙え

B3Fではゼンマイ仕掛けのロボットが行く手をふさぐ。どこかで見たことがあるロボットだが……？　そう、キャラメル屋で見たグレートメカ3号だ。ここのロボットもグレートメカ3号と同様、ゼンマイの部分が弱点になっている。そこにボールを当てたいが、横を向いてくれないと当てられない。マックスかジャックがおとりになって、ロボットの横へ出よう。ロボットが攻撃してくるので、その直後に素早くリーダーチェンジ。ディオンが正面からロボットのゼンマイ部分を狙える。これを3回繰り返せばロボットは壊れる。おとりのキャラは素早く逃げれば攻撃を回避できるが、死なない程度に攻撃を受けても構わない。すぐ先でトマトが拾えるからだ。



まずおとりのキャラがロボットの横に出て攻撃を誘う。これでゼンマイが見えるように。



すかさずディオンがボールで攻撃。これを3回繰り返せばいい。多少のダメージは覚悟。



壊れたロボットは「チームワーク」で横に押す。これで次のフロアへの道を確保。

ハザンを助け出す

B4F。「チームワーク」で動かして下さいと言わんばかりの岩がゴロゴロしている。まず右端の岩を動かそう。岩の下にはぺちゃんこになったハザンがいる。ソルジャーブルーで回復させてやると、ボス戦用のバスター砲をくれる。次にいちばん上の岩をどかす。ここが次のフロアへの入口になっている。他の岩をどかすと羽アリが現れてしまう。羽アリは退治することができない。舞い降りてきて捕まると、洞窟のスタート地点に戻されてしまう。



ハザンはソルジャーブルーを使うと復活する。バスター砲を渡すと城へ帰ってしまう。

第2のロボット出現

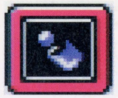
B5FでもB3Fと同じようなロボットが出てくる。攻略法もまったく同じだ。3回ゼンマイを攻撃して倒したら、「チームワーク」でどかすのも同じ。



左におとりのキャラを出し、こんな感じで攻撃するといい。B3Fと基本的には変化なし。



壊れたロボットは道をふさぐ。「チームワーク」でどかそう。ここの場合は右に押す。



兵士の薬ソルジャーブルー

B2Fで入手する。これでギンガム王国の兵士たちを助けまくる。助けた兵士たちが、みなサッサと城に帰ってしまうのが薄情だ。



ムリやりもらったバスター砲

B4Fでハザンを助けたときに入手できる。ボス戦専用なので、ザコ相手に使うことはできない。最後の決戦まで温存しておく、ということか。

バスター砲で目を狙え

ポリーのいる最終フロア。敵のボス「女王アリ」と対決だ。

まずその倒し方から。通常攻撃は一切効かない。また飛んでいる最中も攻撃はできない。チャンスはひとつ。ひとしきり飛んだ後に、敵は必ず画面上方のステージの上でしばらく漂っている。この時にカーソルを合わせて敵を調べてみよう。バスター砲の射撃モードに入るはずだ。

バスター砲で狙うのは敵の左右の目。左右にフラフラ動いているのでなかなか当たってくれないが、うまくタイミングを合わせて撃とう。左右の目と触覚に計4発当てればOK。

次に敵の攻撃。ブーンとばかりに飛んできたときは避けようがないので、これは無視。その後に岩が降ってくる。これはリーダーがいる位置めがけて落ちてくるので、ある程度引きつけてよけるようにする。よけた岩はマップ上に残るが、これが7個までたまると次からはトマトが落ちてくるようになる。アテにはできないが、ピンチになったときはなんとかそこまで粘ろう。



ポリーがとらわれている。この直後に戦闘開始。バスター砲の用意はいいかな?

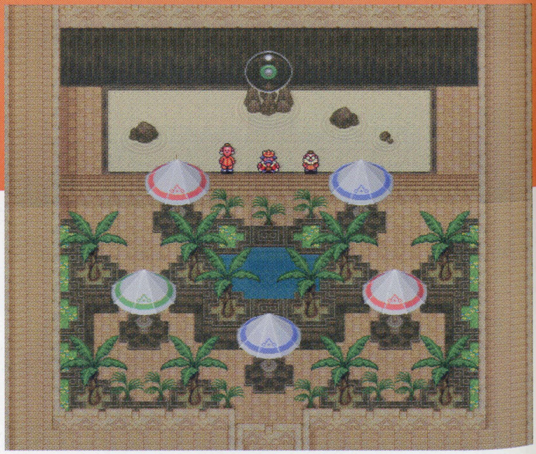


通常の攻撃手段はまったく効かない。敵が飛んでいる最中は、逃げまくるのみ。



敵の目に照準を合わせて発射。ハズしても当たるまでチャレンジしよう。長期戦だ。

王様の庭園



城の中へ

クリスタルに色を塗る

城に帰ったら、今まで入れなかった王様の庭に入れるようになっている。そこで第4のクリスタルを発見できる。しかし、まだこちらのサイズが小さいままなので、クリスタルを持ち出せない。ワシのタマゴと同じ色に塗って、ワシに運んでもらうことになる。ここでまたセザールの絵画法を思い出す必要が出てくるわけだ。

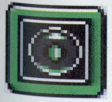
絵の具を塗る順番は赤→緑→青。これでタマゴと同じ水玉模様になる。



タマゴの模様を確認したければ、1回城の外に出てワシの巣を見に行けばいいんだけどね。



「チームワーク」で色塗り。すぐにワシが現れてクリスタルを外に運び出してくれる。



第4のクリスタル

グリーンクリスタル。クリスタルは、ここでは周囲の者のサイズを小さくしてしまうという、おかしな効果を発揮していたのだ。

ワシのタマゴはこんなところに

では本物のワシのタマゴはどこにあるかというと、城の外に落ちている。虫たちが運んでいるので、それを取り上げよう。クリスタルを運び出したため、この時には何もかも元のサイズに戻っている。



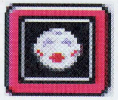
実はこの虫たちがワシのタマゴを盗んでいたのだ。タマゴを取り返してあげよう。

たまごとクリスタルを交換

最後にワシの巣で本物のタマゴとクリスタルを交換すればOK。海賊船へ戻ろう。そこにはポリーが来ているけど……。



クリスタルだとは知らずに熱心にタマゴを暖め続けていたワシ。運んでくれてありがとう。



ホンモノのワシのタマゴ

最後にクリスタルと交換するアイテム。ところでワシは最初から最後まで、城の上空を飛び、このタマゴを捜していたのだろうか。

第4章 リリパット王国

コラム 4 知ってお得なマーヴェラス情報

ここでは、ちょっとしたお役立ち情報を紹介する。また各章について、どの時点になれば、セーブ後船の中以外の場所から始められるようになるかを解説する。1章の場合は最初「キャンプ場」→船の中に入ったら、以後「キャンプ場」と「船の中」だ。



2章はここからスタート
タイム部屋の謎を解いたら、過去の村の時計のある家からスタートできる。



3章はここからスタート
草の迷路を抜けて洞窟へ。雨が降り出したら馬小屋からスタートできる。



3章の草の迷路。マックスのキックで進むのが正解だが、ジャックのジャンプという荒技でもよい。



4章はここからスタート
アントバスターの材料を集めて、ハザンに渡す。直後、宿屋が利用できる。



3章のジュークボックスで演歌を録音し、マーロー博士に聴かせると、こってりドリンクが飲める。



5章はここからスタート
「あの場所」からラストダンジョンに入ると、以後青い扉の前からスタート。



4章のアントバスターの森の中。ビリビリの水たまりは、ダッシュで進めば恐くない。



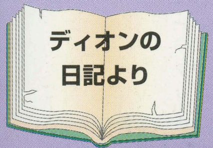
そして最後のイベントとなる60秒イベントだが、何度失敗してもエレベーター直前から始められる。



ラストダンジョンの宝箱のわきにあるパネルは、その宝箱より1つ先に取るべき宝箱を意味する。

第５章　ジーナ先生・・・

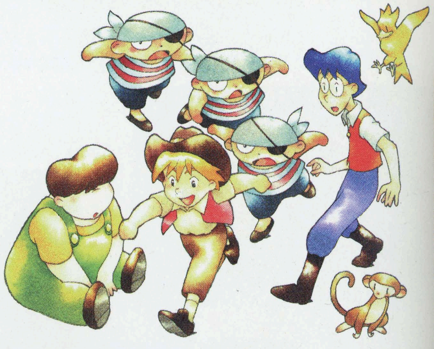


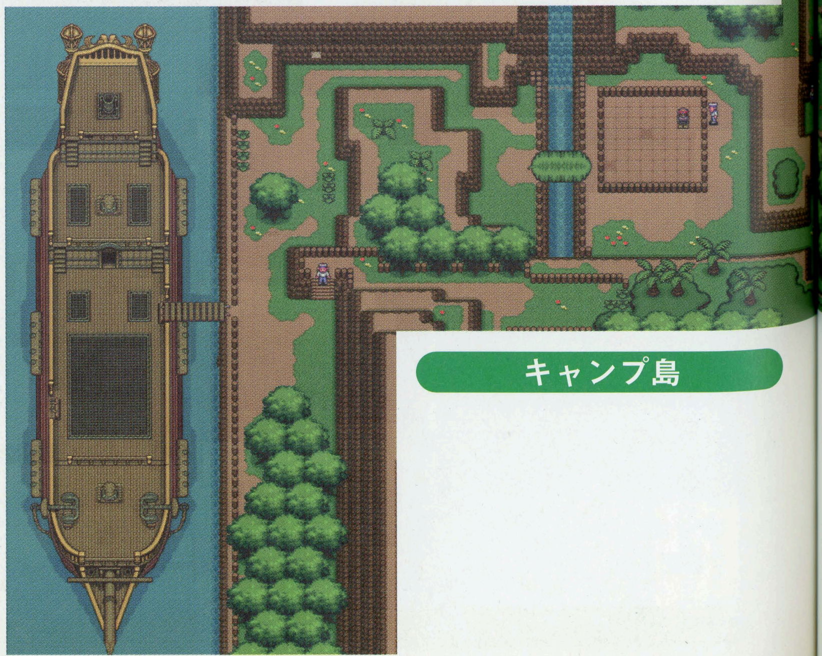


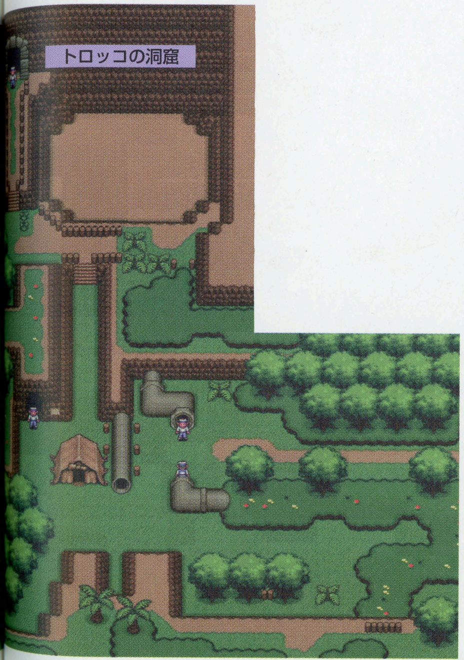
○月×日（雨のち晴れ）
夏休みが終わって、学校が始まった。ジーナ先生は相変わらずやさしいし、ジムのイタズラ好きも変わっていない。アーノルド先生は、ジーナ先生に夢中だ。キャンプ島で起こったことが夢みたいで、ちょっとさみしくなった学校の帰り道、黄色い鳥を見つけた。思わずピラックのことを思い出しちゃったな。ウィンキーやパッチーズも元気にしてるかな……？

第5章 ジーナ先生…

４つのクリスタルは、今や３人の手元にある。マーヴェリックのトラップによって閉じられた扉は、これで開くことができるはずだ。懐かしいキャンプ島に戻ってきた３人。ジーナ先生は今どこに？

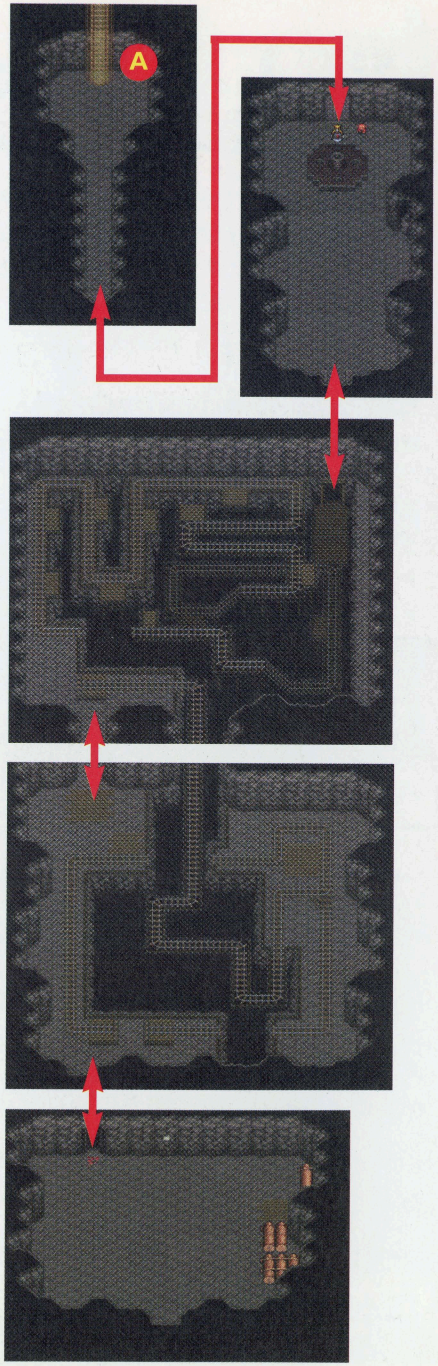






キャンプ島





トロッコの洞窟

第5章 1

大佐の通行証

Mr.Arnold Comes Back

キャンプ島に戻ってきたディオンたち3人。しばらく留守にしている間に、島の景色は少々変わった。行方不明のジーナ先生と3人を捜しに、海軍が動員されたらしい。窮屈になってしまったが、ジーナ先生のためにトロッコの洞窟へ急がなくては。

再び島の探索

海賊船は懐かしい島にイカリを降ろす。
島の中をあちこちと探索してみたいところだが、動ける範囲はごく限られている。要所を行方不明者の捜索隊がふさいでおり、そうそう歩き回ることはできない。
トロッコの洞窟のすぐ南に設置されているテントまでは、ほとんど1本道だ。



ピラックとウィンキーは、先に「あの場所」に行く。ここからは、頼れるのは自分自身のみだ。



ポリーのSOSメッセージは残っている。ちょっとしんみりしたBGMが流れる。



懐かしい水まきロボだが、動かすことはできない。コントローラーはまだ持ってるけど。

北の洞窟へは入れない

目指すはクリスタルの台座があるトロッコの洞窟だが、入口で通せんぼされてしまい、中に入れない。ウィンキーの洞窟も同じ。残っている土管の中もふさがれているようだ。
トロッコの洞窟のすぐ南にテントが設営されている。中にはジムとアーノルド先生がいる。アーノルド先生と話すと、島には海軍の大佐が来ており、洞窟に入るなら大佐の許可がいる、と教えてくれる。アーノルド先生とジムに一通り話を聞いたら、東にある大佐のテントへ向かおう。



洞窟へ入るには大佐の許可が必要らしい。じれったいが、大佐のテントへ向かおう。



大佐に会うと、やはり子供だけでは入れないと言われてしまう。困ってしまうが……。

大佐の通行証を入手

大佐のテントへ行く。トロッコの洞窟へ入りたいと話すが、子供だけでは許可は出せないと言われてしまう。ここでアーノルド先生の所へ戻ってみよう。先生に事情を話すと、大佐と話をつけてきてくれる。しかし、持ってきてくれた許可証はアーノルド先生だけ、というもの。それでは困る。さらに先生に相談すると、通行証にちょっとした「工夫」をしてくれる。なかなか話が分かるアーノルド先生である。



通行証の「アーノルド先生は」の部分を切り取ってしまう。これには思わず拍手！

4つのクリスタルを置く

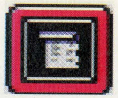
トロッコの洞窟へ入ったら、一路クリスタルの台座があったフロアを目指す。そこではウィンキーとピラックが待っている。4つのクリスタルを台座に乗せよう。



3人同時にクリスタルを台座へ。うまくタイミングを合わせてAボタンを押そう。

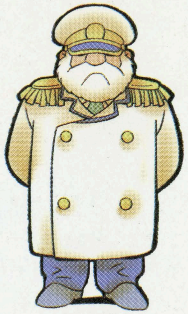


最後のダンジョンへの扉が開く。中にはパッチーズとジーナ先生がいるはずだが……。



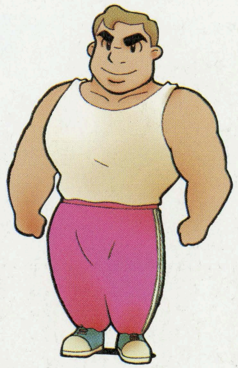
バレたらこわい大佐の通行証

アーノルド先生が大佐にもらってきてくれる。ホントはアーノルド先生への許可証なんだけどねぇ。



大佐

行方不明になったジーナ先生とディオンたちを捜索するために島にやってきた、海軍の総責任者。



アーノルド先生

ディオンたちの学校の体育の先生。ジーナ先生に憧れている。出番は少ないが、通行証の件でナイスな活躍をしてくれる。

☆ピラックは呼べない

やっとピラックと会えたが、最後のダンジョンへはピラックはついてきてくれない。ホイッスルで呼んでもピラックのヒントは聞けないのだ。最後は自力で勝負せよ、ということだろうか。



第5章 2

最後の謎

Key To The Marvelous

マーヴェリックの財宝が眠る場所への扉が、ようやく開かれた。ここから先は広く複雑な最後のダンジョンをクリアするのみだ。マーヴェリックの財宝、そしてダンジョンのどこかにいるジーナ先生。このふたつが残された最後の謎だ。

9つのカギが最後の謎を解く

この先にあるのはラストダンジョン。全7階層（赤い扉、青い扉のフロアを入れれば9階層）からなる大規模なダンジョンだ。

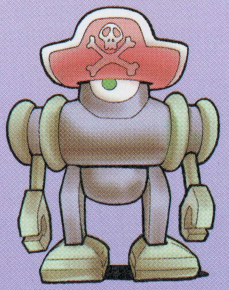
設定としては塔のような感じで地上に伸びているはずだが、フロア数は下から上へ7、6、5、4……と数字が若くなっていく。そのことを頭に入れておかないと、フロアを行き来しているうちに、自分がどこへ向かっているのか分からなくなってしまう。

敵キャラはまったく出現しない。だからライフゲージを気にする必要もない。最後の60秒イベント以外は、時間制限などもないので、気楽と言えば気楽である。

とはいえ、ダンジョンの構造は複雑で、かつ広さは十分だ。その中に順番に集めていかなければならないカギが12個ある。行き当たりばったりで攻略すると、いつまでたっても終わりが見えず、根負けしてしまいそうになる。そんなダンジョンなのだ。

カギは最初に持っている3色のカギが、1から4まで変化していく。もともと持っているものがカギ1になり、その後2、3、4と順番に取っていかなければならない。持っている数が増えるわけではないので、バージョンアップのようなものだと考えよう。ただし、1の次に4を取るわけにはいかない。必ず1、2、3、4の順に取らなければならない。

そんなわけで、新たに取らなければならないカギは赤、青、緑それぞれ4個で合計12個。フロアを行き来しなければならない関係上、以降の攻略は効率の良いカギの集め方の一例をチャート式で載せてみた。必ずしも書いてある通りに動く必要はないので、ルートの取り方のひとつの例として参考にして欲しい。



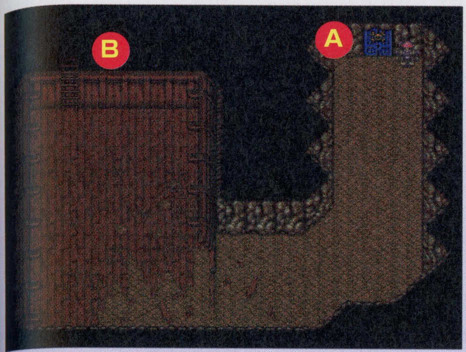
ロボ

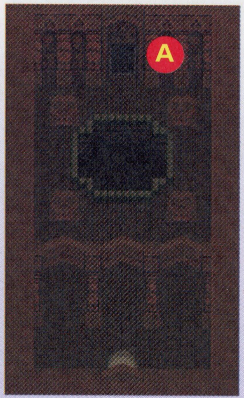
ラストダンジョンで、キャプテン・マーヴェリックの秘宝を守っている、いわばマーヴェリックの分身。



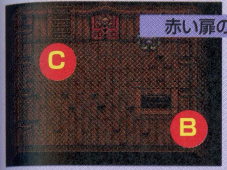
実質的にはここがダンジョンの入口になる。青い扉のあるフロア。後戻りはできない。

ラストダンジョン・1





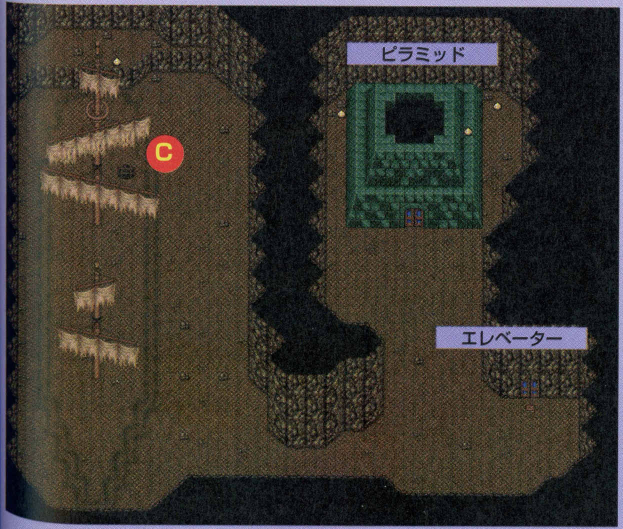
入り口



ピラミッドの中

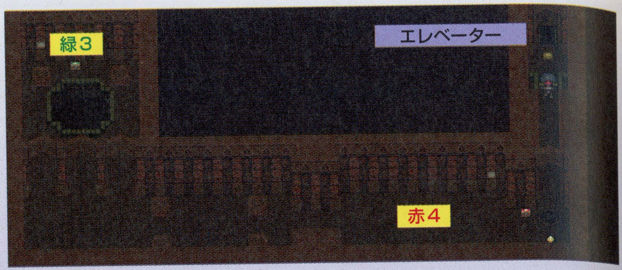


地下全体（7F）



ラストダンジョン・2

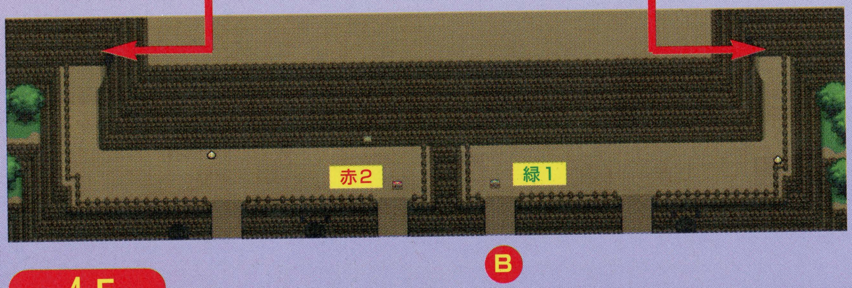
2F



3F（内）



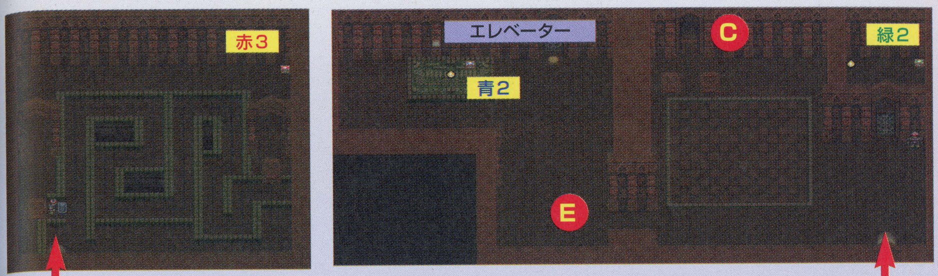
3F（外）



4 F



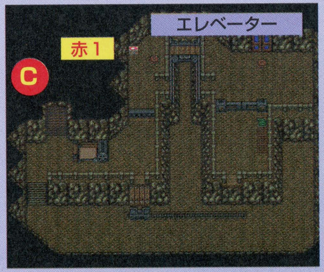
5F（内）



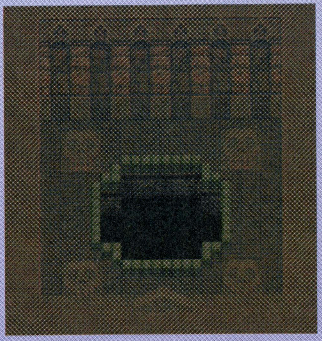
5F（外）



6F



緑の扉の中



効率のよいカギの集め方

①７Ｆのエレベーターで５Ｆへ。
②５Ｆ床スイッチの上の階段Ｃで６Ｆへ。
③６Ｆ。ディオンがルームランナーの上でダッシュするとリフトが動く。マックスがリフトで移動し、積んである箱をキックで崩す。箱の最上段にあるスイッチをキックするとエレベーターへの道が開ける。ジャックもリフトで移動し、宝箱のあるエリアへジャンプ。スイッチを押してディオンと合流。ディオンが宝箱を開けて赤①のカギを入手。３人合流。
④６Ｆのエレベーターで４Ｆへ。階段Ａを使って３Ｆへ移動。外へ出て緑①のカギ入手。
⑤緑①のカギが入っていた宝箱の前の砂の滝を降りて５Ｆ外へ。（３Ｆの階段Ａで４Ｆ。４Ｆのエレベーターを使い６Ｆ。階段Ｃで５ＦというルートでもＯＫ）
⑥５Ｆ床スイッチにディオンが乗り、右上の開いた扉の中にマックスが入り、緑②のカギを入手。エレベーターで３Ｆへ。
⑦３Ｆ見えない床で青①のカギを入手。
⑧見えない床を渡り切ったところから外へ出て、そのまま赤②のカギを入手。



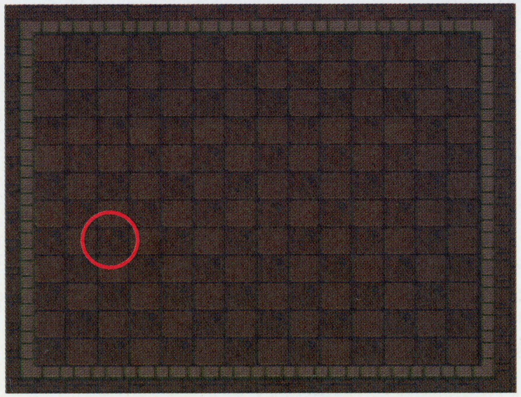
６Ｆ。ジャックはここをジャンプで飛び越すことができる。左のスイッチを押せ。

1
1



砂の滝はトラップではない。移動に活用できるのだ。３Ｆ外から５Ｆ外へ。

2
1
2

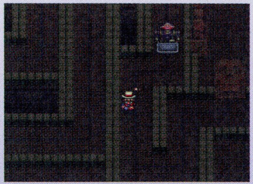


☆床スイッチ（5F）

右上の扉を開けるには左３・下５の位置にあるパネルを踏めばよい。ただし、パネルから離れると扉も閉まってしまう。また、踏むとラックロックが落ちてくるパネルもある。

⑨３Ｆ見えない床から下に落ちて４Ｆへ。ジャックのみ４Ｆのリフトにつかまり、ワザと下へ落ち、５Ｆへ。そこで青②のカギを入手。
⑩ジャックと同様に、ディオンも４Ｆリフトから落ちて５Ｆへ。ジャックと合流してから外に出て、追いかけっこのロボをクリアして赤③のカギを入手。
⑪２人と同様にマックスも４Ｆリフトから落ち、５Ｆで３人合流。階段Ｃで６Ｆに降り、エレベーターで２Ｆに上がる。
⑫石玉を押すロボをクリアして赤④、緑③のカギを入手。

2

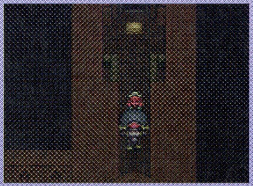


正確な操作が必要。４章の森の中のレースイベントの発展バージョンだ。

3
4
3

リフトについて：落ちるのはカンタンだが、渡りきるのは難しい。渡りきるのをルートに組み込むと、３人のうちひとりでも落ちてしまうと、合流するのに苦労する。障害物をさけるときは早めに十字ボタンを操作するのがコツ。

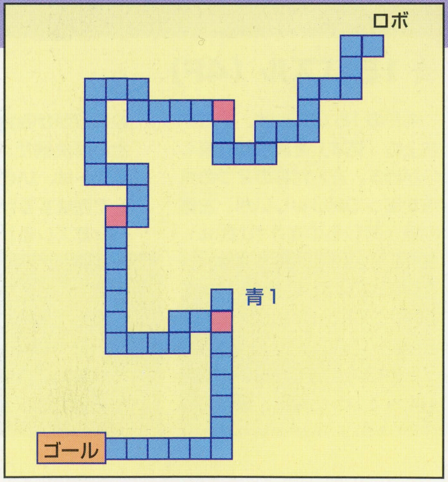
石玉を押すロボについて：マックスで押し返す。玉の中心を押していないと押し返されてしまうが、続けているうちにズレてくる。微妙に修正しながら押すのがコツ。



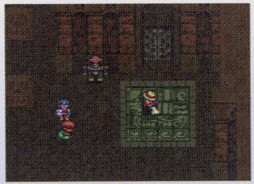
石玉は中央を押すように。端を押していると、どんどん押し返されてしまう。

☆見えない床（3F）

使いにくそうなコントローラーを使ってロボを操作していく。パネルを踏み外すと４Ｆに落ちるが、それも移動手段に使える。ただ、そうは思っていなくても、いい加減に歩くとしばしば足を踏み外す。注意しよう。



⑬２Ｆのエレベータで４Ｆへ。ディオンとジャックはリフトを使って４Ｆの左側へ。この時マックスは残しておく。ディオンが15パズルを解いて扉を開け、ジャックが青③のカギを入手。（リフトを使わないのなら、６Ｆ→階段Ｃ→エレベーターで５Ｆから３Ｆ→見えない床から落ちて４Ｆ、でもよい）
⑭４Ｆで残ったマックスは、エレベーター横で緑④のカギを入手。リフトを使って５Ｆに落ちる。
⑮ディオンとジャックもリフトを使い５Ｆに落ちる。
⑯５Ｆで３人合流。エレベーターで３Ｆへ行き、緑の扉を開いて中へ。
⑰エレベーターで３Ｆから７Ｆへ。赤の扉のある部屋へ降り、扉を開けてジーナ先生と合流。青④のカギを入手。
⑱４人で青の扉の前へ。



パズル。動かしたいパネルの上にディオンが乗り、Ｂボタンでダッシュ。



3



4



緑の扉の中にはパッチーズが。この扉は開かなくてもエンディングへは行ける。



ジーナ先生と会えた！青④のカギは先生の横にあったのだ。宝箱を開けよう。



4

☆15パズル（4F）

４Ｆの15パズルは、フロア左上の「見本」を見ながら解くのが基本。左右対称の２つの見本があって紛らわしいが、左側の絵と同じものを作ればいい。おそらく、ある程度まではカンタンに作れるはず。難しいのは、最後の１枚のパネルがズレている場合だ。

右の図例を見て欲しい。上から作っていった時に、最後の列の３枚がかみ合わなかった場合の解決例だ。15パズルのラストは、いきなりドンピシャで完成するか、図例のパターンでズレるか、いずれかしかない。ゲームでは右上の隅が空くことになるので、下から作っていっても構わないし、図例のように上から作って、最後に右端のタテ列を１段下げて完成させてもいい。

①

9	10	11	12
14	15	13	

②

9	10	13	11
14	15		12

③

10	13		11
9	14	15	12

④

10		11	12
9	13	14	15

⑤

9	10	11	12
13	14	15	

60秒以内に脱出せよ！

青い扉を開けたところで、ダンジョンの時限装置が作動しイベントがスタートする。60秒以内に脱出しなければならない。

まずエレベーター内のスイッチに３人を配置する。エレベーターが定員オーバーとなるので、誰かを残さなければならない。ディオンのダッシュは不可欠なので、ジャックかマックスを残すといいだろう。

エレベーターが止まるとジーナ先生は先に出ていく。残った２人がエレベーターを出ると、ピラックと鳥がもう一羽現れ、７Ｆのピラミッド内に落としてくれる。すぐに画面下の扉から外に出て、西にある赤い扉のあったフロアからの出口へ向かおう。

赤い扉の前のハシゴを降りたら、すぐにホイッスルでマックスを呼ぶ。合流して上の７Ｆへ戻り、ピラミッド内へ急ぐ。

ピラミッド内には気球に空気を送り込むフイゴがある。左にマックス、右に２人を配置して空気を送り込む。終わったら３人で気球に乗り込むが、パッチーズが気球にしがみつくので、Ａボタン連打で上昇だ。

とにかく全行程でダッシュしていなければならない。間に合わなかった場合は、青い扉の前からやり直すことになる。



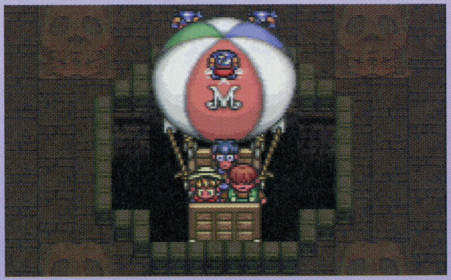
マックスを合流させるときは、このあたりでホイッスルを吹けばいい。



ピラミッド内の大量のラックロック。余裕があればダッシュで回収していこう。



アセりまくるフイゴの作業。でもこの時の秒数はカウントされていない。



☆そして・・・

60秒イベントが終わり脱出に成功すると、残るはエンディングだ。ジーナ先生は頑張った３人にどんな言葉をかけてくれるのだろうか。それはともかく、キミはマーヴェリックの財宝が何だったか気づいただろうか。60秒イベントの最中は、なかなか注意力も散漫になるものだけど……。





ジーナ先生の評価点

スタッフロールが終わり、ジーナ先生のひとこと。この「ジーナ先生の評価点」のシステムをここで解説しておこう。理解しておけば、セカンドプレイも楽しくなるはずだ。



めざせ「とってもとってもマーヴェラスな」チーム

『マーヴェラス』は1本道のアドベンチャーゲームかというと、そうではない。エンディングへのルートとは関係ないサブイベントも用意されているのだ。それらサブイベントの達成度と、ラックロックをいくつ集めたかを総合して決定されるのが「ジーナ先生の評価点」だ。評価は10段階にわかれている。最高の評価が「とってもとってもマーヴェラスな」だ。

初めてのプレイでいきなりその評価点を見られる人は少いだろう。1回ゲームが終わったら、今度は「とってもとってもマーヴェラスな」目指して2回目に挑戦だ。

評価点の基準はエンディングへのルートとは別にある。サブイベントとラックロックだ。



ラックロックを集めりゃラッキー

エンディングの時点での手持ちのラックロックの数が評価点に関わってくる。「これ以上必要ないかな」と思っても、とりあえず取っておこう。ラックロックの数が表すのは「探求度」ということになる。



取れば嬉しい大量のラックロック。がんばって集めろ。



ミニゲームでラックロックを稼ぐ。実はこれがいちばん効果的な方法。



ぶつかれば出てくるラックロック。ガンガンぶつかっていこう。



ピラックのヒントにはラックロックが必要。多用しないように。

困っているは、この人たち

評価点に関わってくるサブイベントを紹介しよう。中には本文中で触れたものもある。どれもエンディングへのルートには関係しないが、困っている人を助けた「親切度」として評価される。



第1章。ジーナ先生のテント。ネズミが出てくるイベントだ。ネズミを退治するとスカーフがもらえる。(＋2％)



第2章。過去の村で、シスコと会う。この時シスコのそばにあるタマゴを調べれば、例のカラスが生まれる。(＋2％)



第2章。水のある町で船に帰る直前に、シスコと会う。その時生徒からおじいさんに伝言を頼まれる。(＋2％)



第3章。テープレコーダーを元の持ち主に返す。持ち主は初めてマーロー博士と会ったテントの中にいる。(＋2％)



第4章。アントバスターの森の中。カエルに電気をおみまいした後、きちんと電気のスイッチを切ってあげる。(＋2％)



第4章。「青き者」の巣の中。傷ついた兵士をソルジャーブルーで助ける。傷ついた兵士は4人いる。(それぞれ＋2％ずつ)



第5章。ラストダンジョンの中。3Fの緑の扉を開けて、閉じこめられていたパッチーズを助けてやる。(＋2％)

発表！ジーナ先生の評価点

	ラックロックの数			
イベントクリア率	100以下	100～149	150～199	200以上
82%	J	I	H	G
84%	J	I	H	G
86%	I	H	G	F
88%	I	H	G	F
90%	H	G	F	E
92%	H	G	F	E
94%	G	F	E	D
96%	F	E	D	C
98%	E	D	C	B
100%	D	C	B	A

A 「とってもとってもマーヴェラスな」
B 「とってもマーヴェラスな」
C 「ちょっとマーヴェラスな」
D 「ギリギリでマーヴェラスな」
E 「もう少しでマーヴェラスな」
F 「ちょっとマーヴェラスじゃない」
G 「もう少しがんばって欲しい」
H 「もっと、もっとがんばって欲しい」
I 「ちょっとガッカリな」
J 「とってもガッカリな」

マーヴェラス～もうひとつの宝島～開発インタビュー

宝島の舞台裏



「マーヴェラス」に関わった多くのスタッフは、実質これがデビュー作だという。若いスタッフが試行錯誤を重ねた結果完成した、このユニークでフレッシュな作品の舞台裏を、京都・任天堂本社に直撃取材。

CD-ROMの企画としてスタート

まずは立ち上げ時期の話から聞かせてください。

小野塚　もともとは４～５年前に、SFCのCD-ROM用の企画として始まったんです。そのときは、10数秒のアニメーションが入ったものを作ろうとしていたんですね。それで、京都アニメーションという会社に協力していただき、アニメーションを１本作ったんです。今回のゲームでは最後まで登場しなかったキャプテン・マーヴェリックが、CD-ROM版ではゲームのメインキャラクターとして存在しているんです。このとおりアニメにもなっていて……。（セル画１）

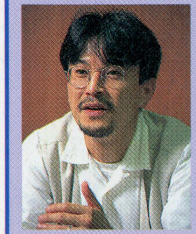
こんなかっこいい男だったんですか！　スティーブンソンの「宝島」に出てくる、シルバー船長のような人をイメージしていたんですが……。

小野塚　実はアニメの中で、マーヴェリックと敵対している海賊がいまして、それがこれなんです（セル画２）。キャプテン・マーヴェリックは、現代風に置き換えた悪い海賊たちと敵対している、ヒーローとして想定されていたんです。今回のゲームにも登場する３人の少年たちが、このヒーローであるキャプテン・マーヴェリックを追っていろいろな冒険を展開するという、そんなストーリーのゲームだったんです。結局CD-ROMの企画がなくなったので、アニメが入れられなくなり、今回のようなゲームに変わったワケなんです。

CD-ROM版の、くわしい内容をもっと教えてもらえませんか？

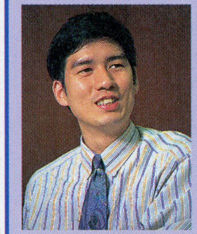
小野塚　まだ企画が生きている部分もありまして、

小野塚英二（オノヅカエイジ）



①S 38年3月16日生まれ
②ディレクター（具体的には、サウンド以外の全ての仕事）
③マリオオープンゴルフ（FC）
　BSマーヴェラス（衛星）
④ジーナ先生を助けてから、エンディングまで。
⑤がんばろうっていう気持ち。
⑥みんな、大好きです。ありがとう。

高野充浩（タカノミツヒロ）



①S 42年2月15日生まれ
②サブディレクター
③スーパーGBのOS
　ウェーブレース64（N64）
④１章でブルが描いたジーナ先生の絵。アートだと思う。
⑤「マーヴェラス」のプレイヤーの人たち（うまい！）
⑥「先生のスカーフ」って、やっぱり気になる？

①生年月日②担当したこと③これまで関わったおもな仕事④「マーヴェラス」のここが好き⑤これが私の宝物⑥プレイヤーにひとこと

たとえば外伝的なストーリーで、アニメをつけ加えたかたちにし、「マーヴェラス２」として発表するかもしれないのでここではちょっと……（笑）。ただ、今回採用した「サーチシステム」は、CD-ROM版にはなかったシステムなんですよ。このシステムは、アニメーションが無理になったので、何かもっと違う方法で画面を切り替える方法はないか、というところから考え出されたものなんです。

サテラビューからSFC版へ

最初にサテラビューで放送したのはなぜですか？

小野塚　ゲームが発売される前に楽しめるという、メディアミックス的な展開ができないかという企画が持ち上がったからです。

土山　いま（'96年11月）放送している続編は、最初のBS版と発売された本編の間をつなぐ話になっているんです。キャンプ島へ行く途中というストーリーですね。

今後もBS版は、どんどん作られるんですか？

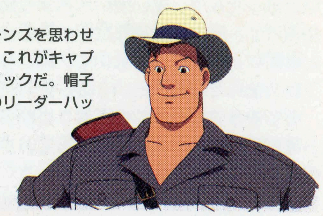
土山　いやいや、しばらくおかないとネタが出てこないんで……（笑）。次があるとしたら、ルールを変えたりしようかと思っていますけど。

今回の「マーヴェラス」では、主人公の３人の少年たちが、実にいきいきと動いていますね。

小野塚　BS版には積んでいなかった、SA-1チップという特殊チップの威力です。これにはSFCに乗っているCPUと同じものが乗っています。難しく言うと並列処理と言うんですが、普段よりも処理速度が３倍にアップするんです。たとえば「ゼルダの伝説」だったらリンク１人を動かしますが、今回、主人公キャラが３人いますよね。そこで「３人ゼルダ」を可能にする、というコンセプトで設計されたチップなんです。

でも、プレイヤーが操作しているのはリーダーキャラだけですが？

小野塚　３人のキャラクターがどこにいるのか、いつもCPUがチェックしているんで、３人をバラバラにしても、リーダーをチェンジしたときに瞬時に対応できるんです。だから、リーダー以外のキャラに敵が当たったりすると、ちゃんと飛ばされたりしているでしょう。もちろん画面外にいるキャラのことも、ずっとチェックし続けています。



セル画１
インディ・ジョーンズを思わせるナイス・ガイ。これがキャプテン・マーヴェリックだ。帽子がディオンたちのリーダーハットにそっくり。



セル画２
キャプテン・マーヴェリックのライバルとして設定されていた、海賊キッド。見るからに悪役だ。

謎解きが命のゲーム

謎解きが、ずいぶん難しいゲームですね。

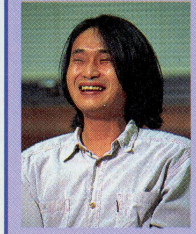
高野　ピラックがヒントをくれますが、あまり親切にヒントメッセージを出しすぎても……、謎解きがこのゲームの命なんでね。もともとピラックのキャラクター設定が親切な鳥ではなかったんで、ヒントの言い回しもあんな感じになったんです。

小野塚　ヒントを聞きたい人は聞けばいいし、ラックロックがもったいない人は聞かなければいい、そしてどこにいてもそれを選べるようにしたいというところから、ピラックのシステムは生まれたんです。

ヒントの代金が、ラックロック１個というのは、安すぎるような気がしますが？

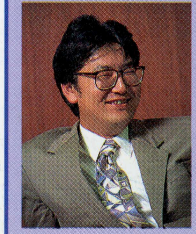
小野塚　それでいいと思ったんですよ。謎を自分で克服しようと思っているユーザーにプレイしてほし

土山芳紀（ツチヤマヨシノリ）



①S 42年9月22日生まれ
②キャラクターオブジェクトデザイン
③BSマーヴェラス　キャンプアーノルド（衛星）
④重苦しくなくて、ホノボノしているところ。
⑤う～ん、特にない。
⑥イジワルな謎があっても、あきらめんといて～。

尾崎裕一（オザキユウイチ）



①S 43年5月25日生まれ
②サウンド
③BSゼルダの伝説（衛星）
　BSマーヴェラス（衛星）
　BSマーヴェラス　キャンプアーノルド（衛星）
④ディオンのダッシュ最高！
⑤PC-88VA
⑥川の音の持つ1/ｆゆらぎの気持ちを楽しんでください。

①生年月日②担当したこと③これまで関わったおもな仕事④「マーヴェラス」のここが好き⑤これが私の宝物⑥プレイヤーにひとこと

いと思ったんで、高い安いはあまり問題じゃなかったんです。ヒントは簡単に手に入るけれども、そのときにワンクッションおいて、聞こうか、どうしようかと悩んでほしいというのが狙いだったんです。

そうやって悩んで、やっぱりわからないからヒントを聞こうと思ったときに限って、すでに解いた謎のヒントをくれるんですよ（笑）。

小野塚　（笑）同じヒントばかり出てくるようだったら、自分は次の謎への材料がまだそろっていないんだな、というふうに理解してもらえれば、それはそれでヒントになりますよね。

１章のサルのチャックが全然わからなかったんですが、このテのイジワルな謎ときのアイディアは誰が考えられたんですか？

小野塚　あれはこの人（高野さん）です（笑）。

高野　誰というより、おもしろいアイディアがあったらみんなでドンドン出していましたね。

４章の森の中のアイディアは、どれもひねりがきいているなと思いましたけど……。

小野塚　１章、２章、３章と順番に作ったんですよ。だからだんだんネタがこなれてくるというか……、実は１章のネタがこなれているのは、４章ぐらいまで作ったときに、なんか１章おもしろくないなあと思い、立ち戻って作り直したからなんです。

じゃあ２章がいちばんこなれていないワケですか？　そうとも思えませんが？

小野塚　いや、２章も立ち戻っています。結局１章と２章がいちばん試行錯誤を繰り返していますね。

ディレクター泣かせのアクション

アクションなんですが、ときどきちょっと難しすぎるところがありません？　これだけ謎解きで頭を使わせておいて、さらにこんなアクションを要求するのかみたいな……。たとえば４章のジャンプブーツでラックロックを集めるイベントとか。

小野塚　（笑）謎解きだけだと同じ趣向になってしまうんで、たまにやらせることを変えようというのがアクション要素を入れた理由なんですよ。アクションは、そのとき何をやらせたらおもしろいかなって、ネタを先に考え、難易度調整は後でするんです。その調整が適正でなかった部分が若干あったかもしれない……。だいたいプログラマーがすごく難しく作るんですよ。それで僕が行って、これ難しいからもっと簡単にしてと言うのが圧倒的に多くてですね、でもこの土山がゲームがうまくてですね、彼がやると簡単にクリアしちゃうんですよ。で、僕がやると全然クリアできなくて、もっと簡単にしてと言うと、プログラマーも彼も反対するから……（笑）。

３章のボスなんかは、かなり難しいですよね。

高野　意外とみんな「サーチシステム」を使ってないみたいなんですよね。じっくり調べて考えてもらうと、けっこうすんなりいくもんですよ。

ボス戦でリーダーチェンジをあせってしまうんですが。つまり、おとりになるキャラから、攻撃するキャラへのチェンジのときなんですけど。

土山　帽子がまわる順番は、一定ではないんです。そのときくっついている順番でまわるんですが、ホイッスルで集合をかけたとき、リーダーに近いキャラからくっつくんですよ。だからディオンがリーダーのとき、ジャック→マックスの順でくっついたり、マックス→ジャックの順でくっついたりするんです。そのくっついた順を覚えておくのがコツですね。

リーダーチェンジとチームワーク

失礼かもしれませんが、謎ときやアイテムに「ゼルダの伝説」を思わせる部分がありましたが、やはり謎解きアドヴェンチャーゲームを作る上で意識されたのですか？

小野塚　意識と言うよりも、メインのプログラマーが「ゼルダ」を作ったメンバーだったんです。彼らのライブラリーを使って、キャラクターとシステムを変えてというところから始まったんですよ。だからアクションの考え方というか、世界観なんかは受け継いでいる部分があると思いますね。作っているメンバーは、「ゼルダ」と一緒だねと言われるのがいちばんイヤだったんで、何とか違いを出さなければとがんばったんですが、結果的には同じようでいて違うんだよというところに落ちついてよかったんじゃないかと思っています。

キャラクターが３人いるっていうのが、「ゼルダ」との決定的な違いなので、リーダーをチェンジして謎を解いたり、敵を倒したりというのが、もっとあってもよかったと思うのですが？

小野塚　たしかに最初は、４章の森のように帽子を飛ばすことによって解く謎が企画の中心だったんですが、バリエーションがあまり作れなくて、けっこうやっていることは同じだなと思えたんです。逆に「チームワーク」なんですが、最初「チームワーク」にはＡボタンを押したり、十字ボタンを使ったりという要素はなかったんです。単にデモのように動くだけで、選べばそれで終わりみたいなものだったんです。そこにボタン操作をいろいろ入れてみたところ、感覚的におもしろいなという意見が出てきて、だんだんと「チームワーク」のほうがクローズアップされてきたんです。

リーダーチェンジのアイディアの中では、５章の終わりの、エレベーターから誰が降りるかというのが気に入っているんです。誰を残そうかとドキドキして考えましたよ。

小野塚　あそこは、そこまでプレイしてきた中で、自分は誰を主人公にしていたのかを確認してほしかったんですよ。自分にとっての主人公が降りるのか、エレベーターに残るのか、自分ならどうするのか、そんなふうにプレイヤーが何かの確認をしてくれたらおもしろいなっていうことで作ったイベントなんです。

もっと知りたいマーヴェラス

全体を章立てで構成された理由を教えてください。キャンプ場を広くして、その中だけで完結しようとは考えられなかったのですか？

小野塚　理由のひとつは、作業を平行してやりやすかったからです。僕が１章のストーリーやネタを作っている間に、サブディレクターの高野が３章を作っていけるんです。それがひとつのマップだと、２人の人間が作ったものをまとめるのに適さないんですよ。あと、やっぱり物語として１章、２章と順番に進行していくというイメージを、あの船の移動で表現したかったというのがありましたね。ひとつ終わって、ワンクッションおいて、さあ次が始まるぞという手順にしたかったんです。

エンディングで３章の電話を使って謎の数字をダイアルしていますが、何か意味はあるのですか？

高野　あれは僕の社員番号です。かけても何もいいことありません（笑）。

土山　かけると、はい高野ですとか入れておけばよかったのに（笑）。

２章のキックでドッカンで、手持ちのラックロックをすべてなくしたら、ハマリになりますか？

高野　タイム部屋のあったところに行けば、手持ちが０の場合かならず１個出るので、ハマリにはなりませんよ。

9999個集めると、何かいいことありますか？

高野　最後に先生がほめてくれます（笑）。

４章の終わりで、二度とポリーに会えなくなるのはなぜなんですか？

小野塚　ポリーは二度と彼らに会いたくないんです。悲しくなるから。

その後５章で「SOS」の場所をサーチすると悲しいメロディが流れますよね。あそこもお気に入りなんですが、そこでお待たせしました（笑）。サウンドについてお聞かせください。ゲーム中のどの曲よりも良かったのが、キャンプ島の鳥のさえずる音楽のないシーンなのですが、なぜ音楽を入れなかったのですか？

尾崎　まずゲームを遊んで音楽をつけてみようと思ったんですけど、実際やってみたところパズル要素の多いじっくり遊ぶものだったんですね。じゃあせかす感じの音楽よりも、落ちつける感じのものがいいだろうと思ったんです。自分なら何がいちばん落ちつけるかというと、やっぱり川のせせらぎや、鳥のさえずりなどの自然の音だったんです。

「スーパーマリオ64」のオープニングを連想しました。

尾崎　３年前に初めて作ったんで、こちらのほうが先だったんですけどね。

小野塚　尾崎が最初にあの自然音を作ったとき、「マリオ」チームのディレクターの手塚がやってきて、えらく気に入ってましてね。自分のゲームでもやれたらいいなって言っていたんで、ひょっとしたら影響を与えてたかもしれませんね。

音楽の中では、２章のアンデス風リコーダーがすばらしかったです。

尾崎　僕は小学校のときリコーダーの神童と呼ばれていたんです（笑）。あれは、ある日四条を歩いていて、大道芸人がアンデス風にケーナを吹いているのを見て、これは使えるなとひらめいたんです。

マーヴェリックの宝物とは？

結局、マーヴェリックの宝物とはなんだったのですか？

小野塚　フイゴのところにあるマーヴェリックのメッセージは読みましたか？　最後に乗り込む気球が宝物だったんです。

そうなんですか？　知りませんでした。なにしろあそこは、制限時間に追われて忙しかったものですから（笑）。

小野塚　そのメッセージは強制イベントにしようかと思ったんですが、気がつかなかったらそれでもいいかと考えやめたんです。

僕は、仲間と協力すれば何事もやりとげられる、ということが宝物だと思っていたんです。

小野塚　それはマーヴェリックのメッセージではないですけど、制作側からの伝えたかったことはまさにそのとおりですね。プレイヤーが最後にそう受け取ってくれたら、僕としては非常にうれしいです。

次回作は作られるのですか？

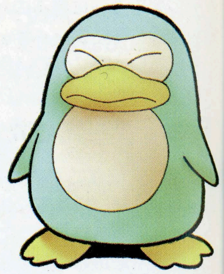
小野塚　このゲームのシステム自体は64でも使えると思っていますし、例の未発表に終わったアニメーションの件もありますし、いつかまたやれたらいいなというのが、開発を終えたみんなの心の中にありますね。

ワンダーライフスペシャル
任天堂公式ガイドブック
マーヴェラス～もうひとつの宝島～

企画・編集　尾関友詩（ワークハウス）
渡辺隆司（キャメルクラッチ）
中原康（小学館）
構成・文　内田聡

カバーデザイン　熊谷憲治（DESIRE）
本文デザイン　下村麻美（スタジオM）
写真　株式会社ピーピーエス通信社
奥田珠貴（プレスセンター大阪）
マップ制作・撮影　高橋誠彦（ワークハウス）
古俣貴雄

協力　本郷好尾（任天堂株式会社）
稲葉憲治（任天堂株式会社）
任天堂情報開発部
任天堂衛星放送事業部
塚本緑樹（ワークハウス）
小川博継（ワークハウス）



1996年12月20日初版第1刷発行
■発行人
田辺茂男
■印刷所
三晃印刷株式会社
Printed in Japan
■発行所
株式会社小学館
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替　(00180-1-200)
TEL　編集　(03) 3230-5395
販売　(03) 3230-5749

○ゲームについてのご質問には一切お答えできません。
特に、電話でのご質問はご遠慮ください。

○造本には十分注意しておりますが、万一、落丁、乱丁などの不良品がありましたら「制作部」(TEL0120-336-082) あてにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。

ISBN 4-09-102565-X

フィルード&
ダンジョンマップを
完全掲載!

入手アイテム完璧リスト

すべての謎が
一気に解ける!



マーヴェラス
～もうひとつの宝島～



9784091025654

ISBN4-09-102565-X

C9476 P950E

1919476009501

定価950円（本体922円）

雑誌 69913－65